季刊コミッカーズ秋号
別冊美術手帖11月号
第51号／2001年11月1日発行／年4回発行(2,5,8,11月発売)
1998年3月20日第三種郵便物認可／ISSN 1343-8883

Comickers

カラーテクニック＆サポートクリエイション

Color Technique Magazine Issued Quarterly Visual Supporter Vol.34, AD2002

***作品から広がるムーブメント**

エンターテイメントを作ろう！

COVER ART & PIN UP
桜瀬琥姫

ジャンルにこだわらない作品作りをしてみよう！
ゲーム、アニメ、映像作品……マンガ・イラストにとどまらない自己表現
自分の手でエンターテイメントを作り出そう！

CLAMP
広井王子
直良有祐（スクウェア）
SPACE対談・**太田垣康男×幸村誠**
貞本義行
冨士 宏
『作品集紹介』水木しげる、小松原一男、菅原そうた、松本花、手塚治虫
春沢一『東方楽園見聞録』
菅野博之の『漫画のスキマ』
裏表紙・湯キリコ

CoverArt by Kohime Ohse
http://www.bijutsu.co.jp

THE STUDENT GALLERY

2003年4月生
入学願書受付中！

学費大幅値下げ
声優タレント科59万円
他学科65万円で学べます。

平成14年3月卒業生
就職・デビュー率
143.3%
100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。

スチューデント・ギャラリー
代々木アニメーション学院
東京校 マンガ・コミックプロ養成科 伊藤きよ美

募集学科一覧
昼間部・全日制

アニメ学部
アニメーター科……(2年)
デジタルペイント・アーティスト科…(2年)
アニメ監督コース科……(2年)
背景美術監督コース科……(2年)

映像学部
デジタル映像監督コース科……(2年)
アニメ音響監督コース科……(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(1年)
SFX監督コース科……(2年)
フィギュア・アーティスト科……(2年)
フードコーディネイト・カメラマン科(2年)

ゲーム・クリエイター学部
CGデザイナー科……(2年)
キャラクター・デザイン科……(2年)
ゲーム・デザイナー科……(2年)
ゲーム・アニメシナリオライター科(2年)
ゲーム・プログラマー科……(2年)
コンシューマーロボット・デザイン設計科(2年)

芸能学部
声優タレント科……(2年)
ビデオクリップ・アーティスト科(2年)

出版学部
マンガ・コミックプロ養成科……(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ビジュアル・イラスト科……(2年)

総合学部
メディア芸術総合学科……(2年)

夜間アート専科
(修学1年)
5月生・10月生 受付中
★アニメーター専科
★アニメーション演出専科
★スペシャル・メイクアップ専科
★ゲーム・クリエイター専科
★CGクリエイター専科
★キャラクター・デザイナー専科
★声優タレント専科
★ヴォーカル・タレント専科
★コミック専科
★ノベルズ専科

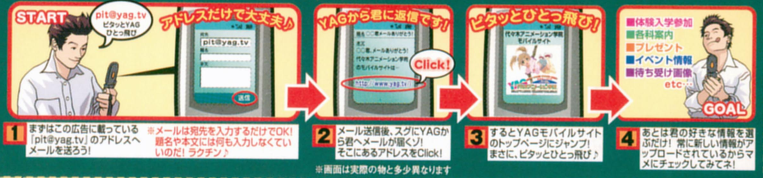
入学案内書無料進呈

一日体験入学
あなたのチョット気になる疑問や不安を一挙に解消！ 気軽に来て絶対ハズレなしの一日体験入学です。
10/19 土 大宮校・福岡校
10/20 日 横浜校
10/26 土 原宿スタジオ（声優タレント科）・名古屋校・広島校
10/27 日 東京校
11/9 土 札幌校

YAGアトフォーラム
(進路相談会)
あなたのお住いの近くに代アニが出張します！ 全国の主要都市に会場を設け毎月好評開催中です。
10/19 土 旭川市・秋田市
10/20 日 新潟市・福山市
10/26 土 京都市
10/27 日 神戸市
11/9 土 盛岡市・沼津市

夜間体験入学
働きながら、学校に通いながらという方には夜間が最適！
10/16 水 東京校・大阪校

アドレス
pit@yag.tv
3キャリア対応
iモード・J-SKY・EZweb
YAGモバイルSITE

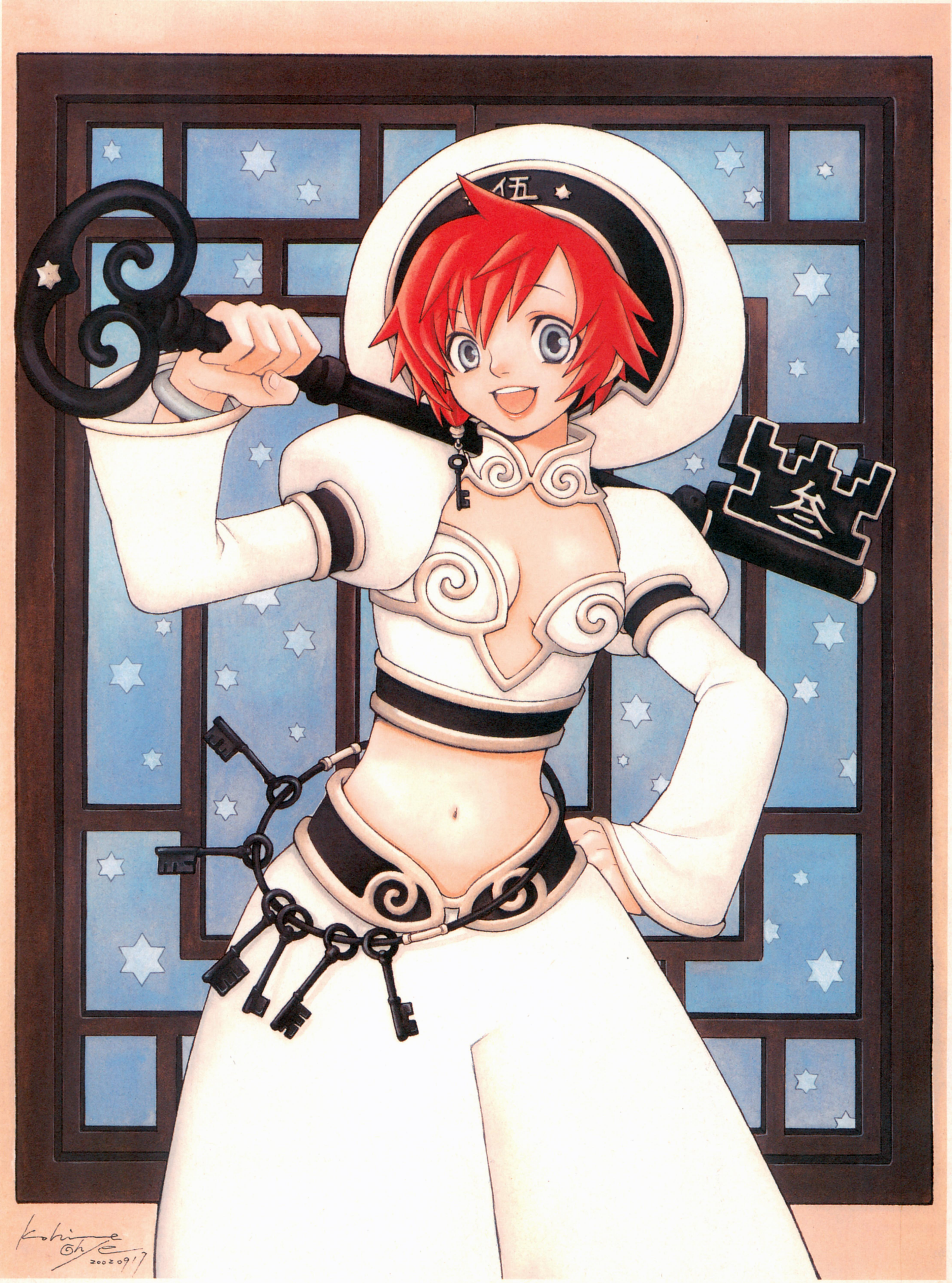

START
pit@yag.tv
ピタッとYAG
ひとっ飛び
アドレスだけで大丈夫♪
pit@yag.tv
送信
YAGから君に返信です！
Click!
http://www.yag.tv
ピタッとひとっ飛び！
代々木アニメーション学院
モバイルサイト
体験入学参加
各科案内
プレゼント
イベント情報
待ち受け画像
etc…
GOAL

1 まずはこの広告に載っている『pit@yag.tv』のアドレスへメールを送ろう！
※メールは宛先を入力するだけでOK！ 題名や本文には何も入力しなくていいのだ！ ラクチン♪
2 メール送信後、スグにYAGから君へメールが届くゾ！ そこにあるアドレスをClick!
3 するとYAGモバイルサイトのトップページにジャンプ！ まさに、ピタッとひとっ飛び♪
4 あとは君の好きな情報を選ぶだけ！ 常に新しい情報がアップロードされているからマメにチェックしてみてネ！
※画面は実際の物と多少異なります

★超マシーンな人間クリエイターを育成！
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院®
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員
東京校 原宿・声優スタジオ 大宮校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校

お申し込み・お問い合せ
フリーダイヤル 0120-310-042（才能を世に）
携帯・PHS OK!
フリー FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-31-13-CS-10 代々木アニメーション学院
※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名（フリガナ） ③TEL ④年齢 ⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦ご希望の内容 ⑧ご覧の雑誌名を明記してください。

学院に関する資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでもお申し込みできます。(一切無料) マチのほっとステーション LAWSON



Kohime Ohse
20020917

© 2002 Kohime Ohse

桜瀬琥姫 ①
Coverart & pinup

エンターテイメントを作ろう！

作品から広がるムーブメント
ジャンルにこだわらない作品作りをしてみよう！

INTERVIEW

CLAMP ⑥
直良有祐（スクウェア） ⑳
広井王子 ㉞
エンターテイメントの現在 ⑩
ゲームクリエイターにTRY! ⑫
アニメーションでの表現 ㉒
映像作品を制作・発表しよう ㉘
サブカルとエンターテイメント ㊳
専門学校で学ぼう！ ㊴
裏表紙解説 (52)
マクソン×湯キリコ

C's Press

貞本義行の仕事展 (70)
攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX (73)
水木しげる『妖怪世界遺産』『萬國百怪封印之匣』 (74)
小松原一男『アニメーション画集 Animator The Great』 (78)
冨士 宏『午後の国物語』 (83)
菅原そうた『みんなのトニオちゃん』 (86)
松本花『ティンク☆ティンク』 (87)
横尾忠則『森羅万象』 (88)
『手塚治虫の奇妙な資料』 (91)
C's Pressミニ情報 (76) (81) (90)
菅野博之の「漫画のスキマ」 (95)
春沢 一「東方楽園見聞録」 (101)

Space対談
太田垣康男×幸村誠 (109)
SPECIAL PIN UP「Monsters of Graphics」
千年女優 (117)
桜瀬琥姫の世界 (121)
ステップアップ・ホームページ (123)
〜お手軽・簡単・ホームページ改造術〜
「第2回：JAVA SCRIPTに挑戦」
簡単3Dソフトに挑戦！ (127)

From Readers読者のページ

Club C's

イラストマスター展 (130)
次号予告＋プレゼント (136)
Club C's (139)

表紙 & ピンナップ=桜瀬琥姫
©2002 Kohime Ohse

Cover Design & Title Logotype
佐々木暁（HEADZ）

Design
岩崎美紀（Feiz）
小島トシノブ（NON DESIGN）
鈴木陽々（YO-YO RARANDAYS)
須藤房子（Uhuru Design）
廣田清子
村田美津子

Publisher
大下健太郎

Editorial Director & Editor-in-Chief
田中為芳

Editors
山本桂子
島田昌子

Editorial Assistant
黒田正浩

Contributing Editors
岩井浩之
海老名玲子（フィールドワイ）
細井威之（フィールドワイ）
屋代健（エルスウェア）
渡辺規幸

Advertising Section
小松原敏郎
川崎章吾
松本重俊

Sales Manager
水越弘

Sales Associates
山川克雄
小池裕子
小海敬義
猪俣樹彦
明石康正

Production Staff
見田純

Public Relations Manager
伊藤憲夫

季刊コミッカーズ秋号
別冊美術手帖11月号 第51号／2002年11月1日発行／年4回発行(2,5,8,11月発売)
1998年3月20日第三種郵便物認可／ISSN 1343-8883

Color Technique Magazine Issued Quarterly Visual Supporter Vol.34, AD2002

Comickers

●発行=株式会社美術出版社／〒101-8417　東京都千代田区神田神保町2-38 稲岡九段ビル8階／電話・営業部=03-3234-2151・広告部=03-3234-0807・編集部=03-3234-2153／振替=東京00150-9-166700
●印刷=大日本印刷株式会社　●DTP=株式会社明昌堂　●本文用紙=ベガサスハイパー8・日本製紙／表紙=ユニフェイスW・日本板紙
Published and distributed by Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd. All rights reserved ©2002 Comickers Magazine, Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd., 8 Floor Inaoka-kudan Bldg., 2-38 Kanda Jinbo-cho,Chiyoda-ku, Tokyo 101-8417, Japan, Tel: 03-3234-2153, Fax: 03-3234-1365

ジャンルにこだわらない作品作りをしてみよう！

エンターテイメントを作ろう！

作品から広がるムーブメント

Making of Entertainment

現在はデジタル技術や機材の発達により、様々なジャンルの作品作りが個人レベルでも行えるようになってきた。

今まで自分の作品を発表する際にマンガやイラストでしか表現できなかったものが、アニメ、ゲーム、映像作品としても成り立つようになってきたのだ。

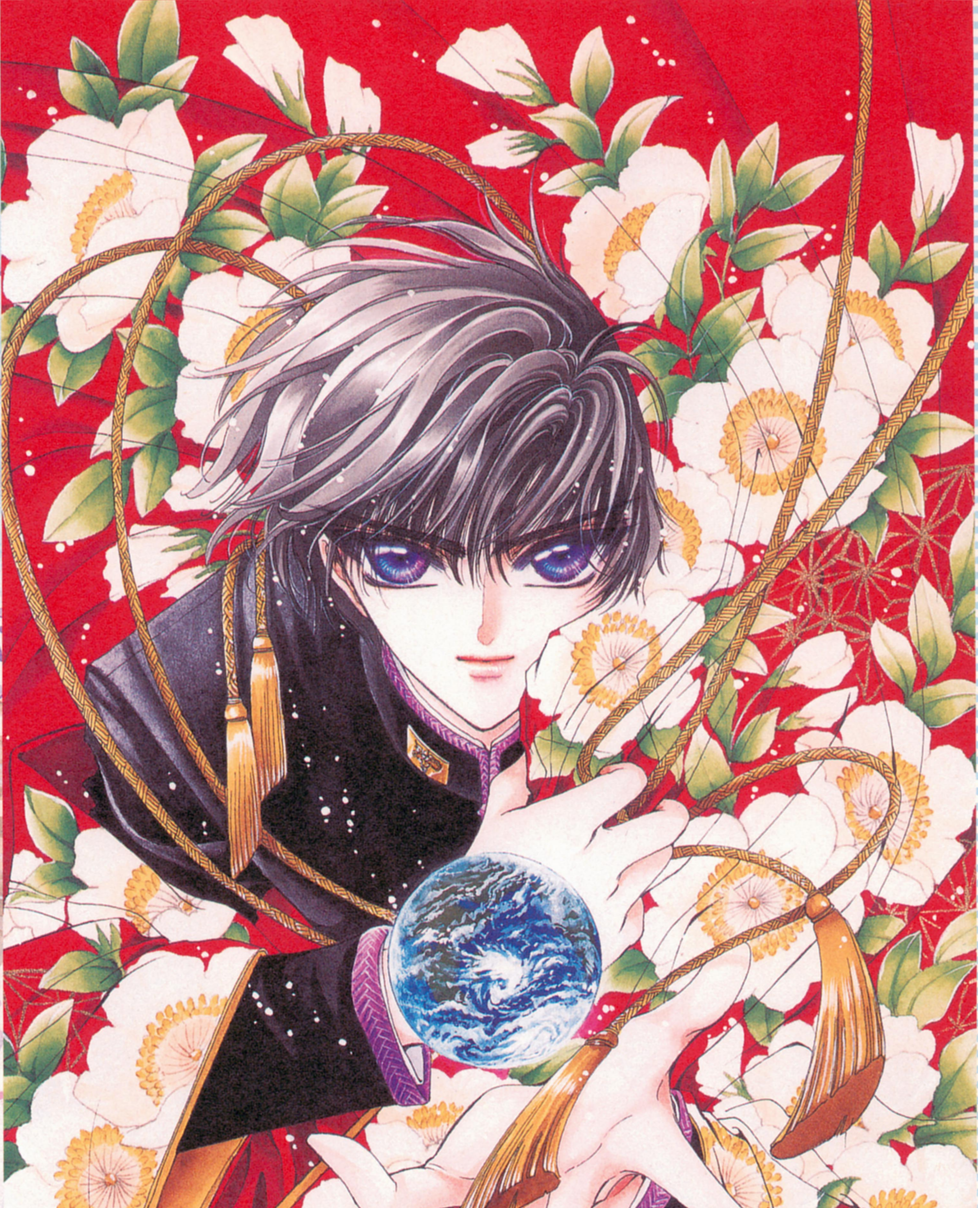
自分が真に作りたい作品を追求していくことは、今やジャンルにとらわれない真のエンターテイメント作品を作ることに他ならないのではないだろうか。

ジャンルにこだわらず、そこから広がるムーブメントや、それぞれの作品制作の現場に触れて、改めて作品作りの原点に立ち返ってみよう。

■INDEX■

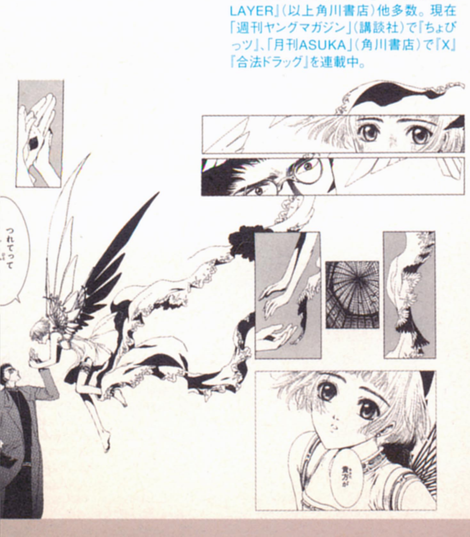
INTERVIEW
CLAMP
直良有祐（スクウェア）
広井王子

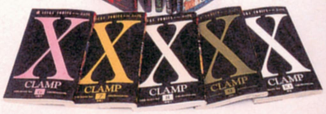
エンターテイメントの現在
ゲームクリエイターにTRY!
アニメーションでの表現
映像作品を制作・発表しよう
サブカルとエンターテイメント



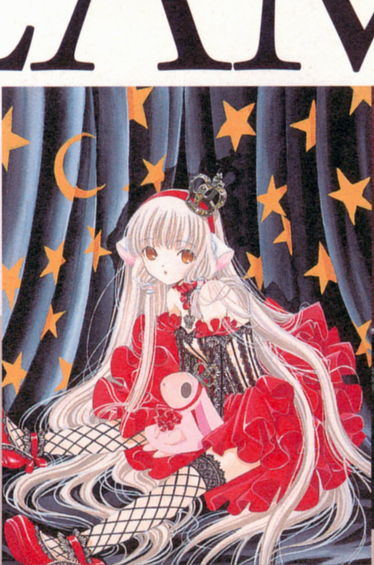
CLAMP

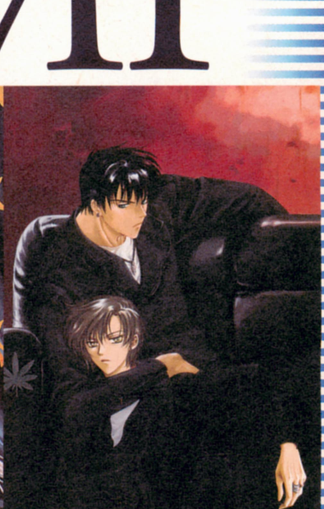
くらんぷ／大川七瀬（原作・デザイン）、もこなあぱぱ（作画）、猫井みっく（作画）、五十嵐さつき（作画・デザイン）の4人組。アシスタントを使わずに4人でマンガ制作に関わる総ての作業をこなす。1989年『聖伝』（新書館）でデビュー。主な作品に「東京BABYLON」（新書館）『魔法騎士レイアース』『カードキャプターさくら』（以上講談社）『CLAMP学園探偵団』『ANGELIC LAYER』（以上角川書店）他多数。現在「週刊ヤングマガジン」（講談社）で『ちょびっツ』、「月刊ASUKA」（角川書店）で『X』『合法ドラッグ』を連載中。

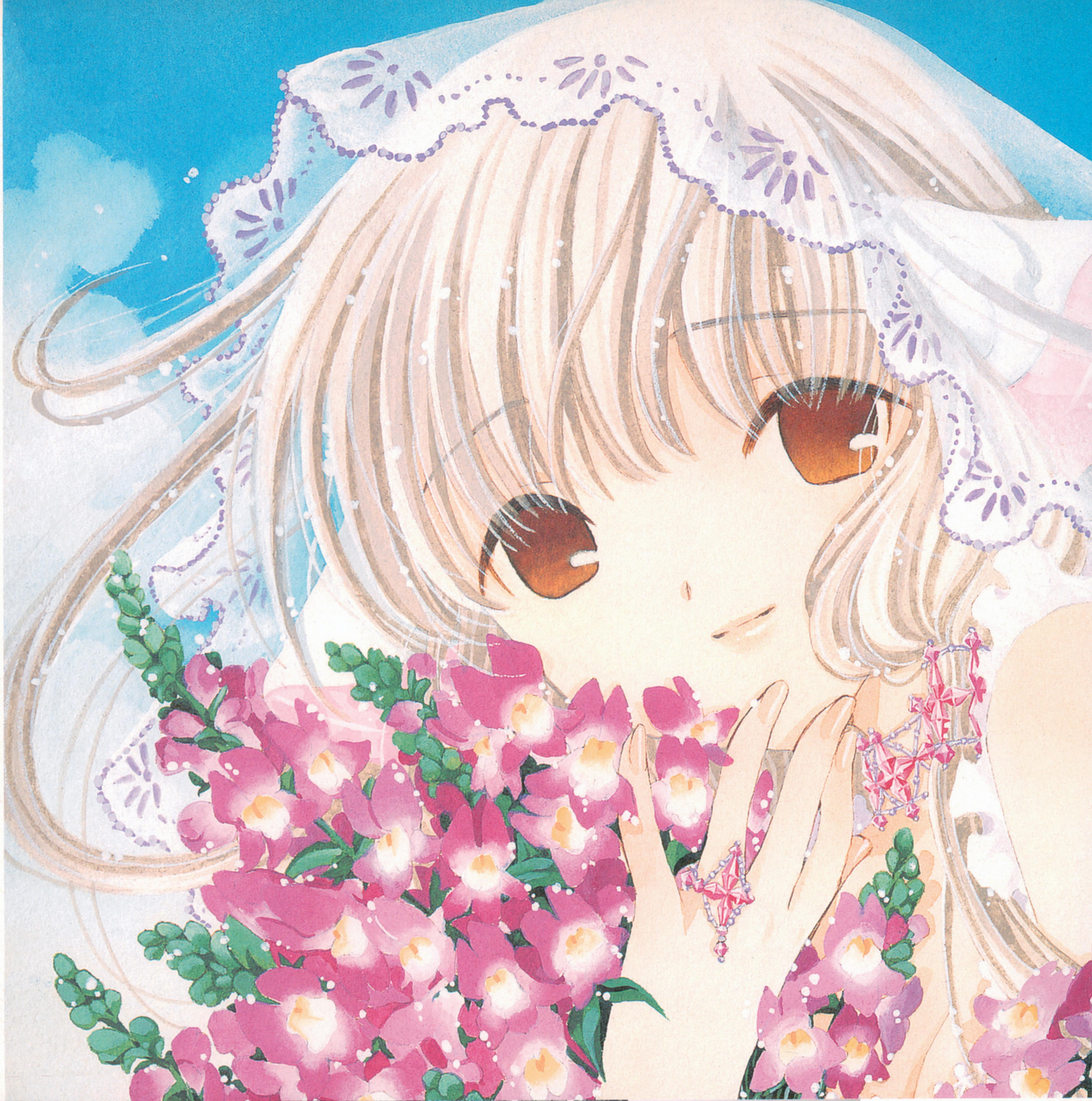


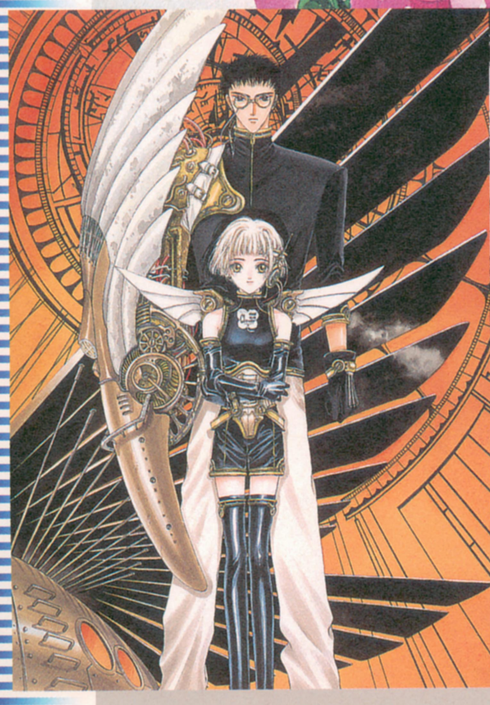

X
CLAMP
X
CLAMP
X
CLAMP
X
CLAMP
X
CLAMP

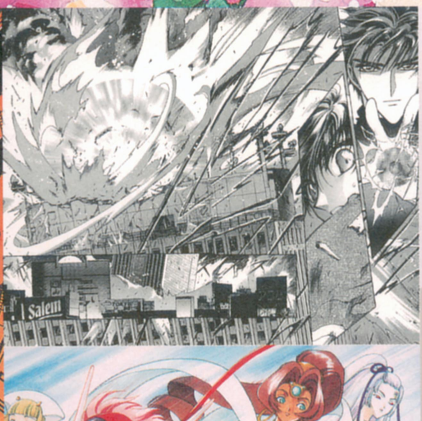
上段右：『X』　画集『X・ZERO』P.6／下段右：『合法ドラッグ』　画集『CLAMPノ絵シゴトSOUTH SIDE』P.186／下段中：『ちょびっツ』第6巻　初回限定版「台紙つきテレホンカード」台紙／下段左：『CLOVER』第1巻P.18-19

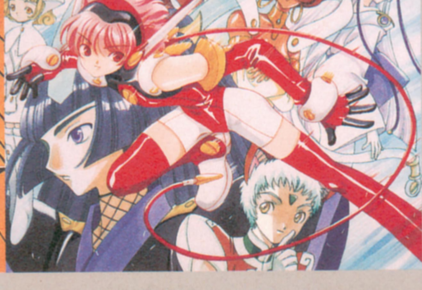












CLAMP
CLOVER

上段：『ちょびっツ』週刊ヤングマガジン2002年41号扉／下段右上：『X』第11巻P.156-157／下段右下：『ANGELIC LAYER』第1巻P.2-3／下段左：『CLOVER』『CLAMPノ絵シゴトNORTH SIDE』P.23

【画風と画材】

――もこなさんの絵は、『X』と『ちょびっツ』と『CLOVER』でまったく画風が違いますよね。

も：これはやり方があるんですよ。大川に教わりました。目の描き方とか、体型の変え方とか。

大：ただ、基本的にはその人の描きやすい人体のバランスは変わらないので、限界はあるんですが。

――『CLOVER』だと、ペンタッチを変えたり、画材を変えたり。

大：あれは紙も違うんですよ。猫井がためして提案してくれました。

猫：紙は画用紙ですね。粗目系統の水彩紙。ペンはピグマです。

【装丁の工夫】

大：単行本の色を替えるのは、とりあえず、パッと見て、どの巻まで自分は買ったかな、というのがわかるようにしようと思っているので。『MASTER キートン』というマンガで、私は同じ巻を買うっていう事件を3回起こしましたから（笑）。

――見た目はそれぞれあまり変わらなくても、『CLOVER』のようにトレペのカバーをつけたり。

大：あれは編集部によくOKしてもらえたものです（笑）。

五：トレペって作業工程で折れたりする場合が多いらしくて。印刷所さんが頑張ってくださいました。

――『X』の背表紙、裏表紙、見返しなども、その度に毎回余分に描き下ろしをしなければならないんですよね。

も：楽しいんですが、大変です（笑）。

五：最初は楽しいんだよね。

猫：後になるほど、ネタがね（笑）。

も：ね（笑）。

working style of CLAMP

——今現在、大川さんの中でお話のストックはどれくらいあるのですか?

大川七瀬（以下大）：どれくらいなんでしょう（笑）。

猫井みっく（以下猫）：大川は良くお話してくれますよ。その場でつくって。

五十嵐さつき（以下五）：前に聞いたそのお話が、連載中のエピソードで出て来たりもします。

大：私、メンバーには話を最後まで話さないんです。だいたいの大筋は言う時もありますが、言わない時の方が多いかな。今やっている『合法ドラッグ』なども最後どうなるのか他の3人はわかってないです。どうしてこういうタイトルがついているのかも。

——原作は文字で渡すのですか?

大：はい。脚本です。基本的に連載を始める時に「何巻まで」と決めて、「この巻でこれやって、この巻でこれやって」とすべて決めてしまいます。

猫：脚本にはかなり細かいシチュエーションまで書いてありますよ。

もこなあぱぱ（以下も）：ちょっとした小説みたいに。

五：感情とか表情とかもありますね。

も：読んで泣いたりしてます（笑）。

——逆に大川さんの方から、「絶対これ絵で描けないよ！」というような脚本が出たことはありますか。

猫：難しいのはありますけど、それは相談しますね。隣の席なので、すぐその場で（笑）。

も：私も隣なので「これってどう描くのがいいのかな」と聞きます。原作を読んだ後は打ち合わせするのでその時に。

——作画の3人はそういった面で苦労されることはあまりない?

も・猫・五：そうですね。

五：『X』とかは以前に撮影した資料写真があるので、それを探すのが大変です（笑）。

——『X』の背景や都市が壊れていく様子などは、ある程度大川さんが指示を出されているのですか。

大：ええ、全部原作に書いてあります。崩れていく細かい様子などは、私、（もこなさんの）右横に座っているので、（もこなさんに向かってラフを描く真似をしながら）私が下手な絵で紙にこうやって描きながら、説明します。

——それで、作画の方がお描きになった絵が「これ、ちがう」となった時は。

も：直します。でも違う場合、コンテの段階でわかりますよ。

——それは、大川さんの頭の中にある世界・イメージを表現できてるか表現できてないか、という問題だと考えてよろしいですか。

も：そうです。絵コンテにしてもキャラクターにしても、大川の頭にはもう完成されたものが出来ているので、それを脚本や話の中から出来るだけ漏らさず受け取って、紙にうつしていく、という感じですね。

猫：作画の仕事は、いかに原作に描かれているものを絵にするかだと思うので。

も：でも凄く楽しい作業ですよ。

猫：うん。

五：一番先に話が読めるし、聞けるし。

も：それ、大きいです。本当に。

——そういった信頼関係は、ある意味理想の関係ですね。

大：デビュー当時からもう13年くらいたっているので。初期はまだまだお互いに慣れていなくて、私が他の3人にうまくこっちの意図を伝えられなかったことも多いですし。その最初の2～3年が一番難しかったですね。

the group named CLAMP

——デビューからずっと「CLAMP」という集団を維持し続けてきていますが、この4人という集団にこだわっている理由はありますか?

大：一人でしかつくれないものがあるように、4人でしかつくれないものがあるから、でしょうか。

——4人でやるのには、メリット、デメリットがあると思うのですが。

大：そうですね。もしグループでやろうと思っている方がいらっしゃるとしたら、向き不向きがあると思います。

も：仲がいい友達だから組めるとは限らないです。まったく別です。

猫：でも、好きな世界観や作品がかぶっている必要はあまりないかもしれないですね。例えば、すごくいい映画を見ると、やっぱり影響受けますよね。そうやって好みというのは変わっていくものだと思うので。

五：むしろほんとに実務的な問題で、共同作業に向いているか、かもしれないですね。特にこういう仕事だと、最後の何日かはずっと泊まりがけになりますし。私たちは同居ですけど、そういう時に一緒に暮らせるか。極限状態の時に一緒にいられるかというのは何より大きいと思いますね。

大：本当に仕事にするんであればルールを決めないと、おそらく日々自堕落になりますよ（笑）。書（描）かなくったって、命はなくならない仕事ですし、居心地のいいグループであればあるほど、楽しいでしょう。あと、強くならないと。

も：もたないですよね。自分の一番弱味を見せられる所に「これだめだね」って言われると、辛いでしょう。

五：これはグループ云々だけではなく、ですが、やっぱり強くならないと厳しいかもしれないですね。

大：グループでやるなら、極端な話、相手を好きでなくてもいいんです。でも、信頼していないなら、組まないほうがいいでしょう。

猫：相手に、「これ、変だよ」と言われた時に、「これはこの絵を言われただけで、私の作家としてのすべてを否定されたわけじゃない。そして私はこの人を信頼している。だからよかれといってくれたことだ。作品のクオリティのためだ」と瞬時に思える関係を築かないと。

——チームの秘訣ですね。

大：と、こんなこと言いながら、実はチームでやるのはすすめないですよ（笑）。特に女の子には。だって、あまりにも諦めなければならないものが多すぎます。

——どんなものですか。

大：デートの時間（笑）。

も：（笑）。簡単に言うと、お友達関係は、狭くはなりますよね。

五：私たち4人、もちろんそれぞれ別々に友達がいますけども、でも大抵のことは4人いたらすんでしまうんです（笑）。

CLAMP as one of the member in a production

——CLAMPさんの作品はほとんどがアニメ化されていますが、その中でも『ANGELIC LAYER』のようにある程度CLAMPさんの手を離れてしまうアニメ作品もあれば、『ちょびっツ』の

ように大川さんが脚本を書かれたり、『カードキャプターさくら』のようにもこなさんがコスチュームデザインを担当したりするものもありますね。その関わり方の基準というのは。

大：その時にスタッフが望んでいるかどうか、です。スタッフが「原作通りに作りたい」とおっしゃると、どうしてもどこかでスタッフに入らざるを得ない。ただ、スタッフの方が独自にやってみたい方向性があるのだったら、逆に邪魔なので、すべてお任せした方がいいと思っています。

——可能だったらある程度は関わりたいと思っているのでは？

大：いいえ（笑）。やりたくないです。特に『さくら』がそうでしたが、本当に大変なんです。

五：今は週刊連載をやらせていただいているので、まずアニメの打ち合わせに毎週行くことが不可能ですし。

大：見るのは大好きなんです。

も：アニメ、好きですし。

猫：楽しみにしてるアニメもあります。

大：でも、「自分たちの作品は絶対アニメ化して欲しい。自分達のマンガのアニメが絶対みたい」とは思っていません。スタッフの方がやりたいと思って下さっていて、読者が喜んで下さるならどうぞ、という感じです。

も：その辺、誤解されている方が多いみたいなんですが。

大：スタッフに入ってしまうと、完全にスタッフモードなので、私がやらなければいけないことは「監督にOKをもらうこと」になります。

——一つの作品に対して、マンガというプロダクション、アニメというプロダクションがあって、それぞれの作業の一つとしてご自分たちが関わっているという感じですね。

大：でも、やっぱり根本的なところはマンガをかいていきたいので。そこをちゃんとしないと、お話にならないんですけど（笑）。ただアニメや他の作品にスタッフとしてよばれた時は、あくまで一スタッフとして頑張ります。

the spirit of self-directing in CLAMP

——単行本の装丁がいつも非常に凝っていますよね。デビュー当時からそのように自分たちの作品をプロデュースしてきましたが。

大：当初は殆ど言い分は通りませんでしたが（笑）。デビューしたてで何の実績もないんですから、当然ですね。いちおう、無理をお願いして担当させて頂いた自分達のコミックスの装丁がそれなりに悪くないということだったようで、次もやらせて頂けました。

——それだけ毎回装丁にこだわっているのはどういった理由からですか。

大：コミックスはいつまでも残るからです。雑誌掲載時は他の作品との兼ね合いなどもありますし、当然私達のやりたいようには出来ませんが、コミックスは自分達の本で、ずっと残りますよね。コミックスも小説もCDもDVDも、パッケージも含めてひとつの作品だと考えているので。それに、やっぱり、それを買うためにその人はいったいどういう思いをしたか、ということを、いつも忘れないようにしないと、と思います。

五：自分がすごく小さい時に、欲しいものがあると、すごいがんばってお金をためていたりしたんですよ。だからよく編集さんにお願いするんですけど、絶対に、できる限り値段は下げる。もう限界まで。多少紙の質を諦めてそれですむのなら諦めます。

も：それに、テレカなどのためだけに描かなければいけないイラスト1枚でも、絶対に手を抜かない。雑誌やコミックスなどに比べて目にする人は少ないかもしれないけど、そのために大事なお金を払って下さるんだから。

猫：そういう読者さん一人一人のことを、忘れないようにしたいですね。

大：今、絵が上手い方はいくらでもいらっしゃるし、私たちが描いている作品よりもっと面白いものが描ける人もたくさんいらっしゃいます。だからこそ慢心せず頑張りたいと思います。

猫：「いいよね、適当で」というのに慣れてしまうと、それが楽でもう苦しい思いはいやだとなってしまうかもしれない。でも多少苦しい思いをしないと、いい作品は出来ないと分かっているので。

——先程のお話と共通していますよね。「自分たちできちんとルールを決める」という。プロの仕事ですからね。

も：でもそれはきっとアマチュアの時から練習しておいた方がいいと思います。〆切を守るって、これが難しいんですよ。原稿って諦めがつかないでしょう。時間があればやっぱり時間をかけたいと思うし。タイムリミットがあるからその範囲でやれる最高のものをやるしかない、ってわかるまで、私たちも時間がかかりました。

——そういった高いプロ意識をずっと保ち続けることが、自分たちの作品をプロデュースする秘訣なんですね。

大：私達もまだまだ勉強中ですが。

五：やっぱりつくったものに対してお金を頂いているというのは、どこかでいつも感じていないといけない事だと思います。せっかく買って下さった私達の作品を「お金、ムダだった」と思われたら、本当に申し訳ないですし。

大：だからこそ、自分で意識を高めないと、というのはありますね。

——こうやってお話を伺っていますと、いろいろなことを手掛けていますが、結局マンガが一番好きなんだなあというのが強く伝わります。

大：好きです。

五：大好きです。

も：面白いマンガ読みたいです。

猫：好きなマンガが読める。至福です。

大：自分たちが特殊だとは思わないですが、とてもラッキーだったと思います。この仕事は、実力だけではなかなか上手くいかない。その時にその人が描いている作品が、読者が望んでいるか、そしてそういった読者が多いか少ないかというのはやはり運に左右される部分なので。マンガが描ける人は今、ほんとにたくさんいます。でも、その中で、それを仕事にされている方は一握りですから、やっぱり私達はラッキーだと思いますね。だからこそ、やらせていただける間はきちんとやりたいです。

——最後に、読者にメッセージを。

も：やっぱり「運」と「気合い」と「努力」で（笑）、がんばってください。

猫：好き、というのは強いです。応援してます。

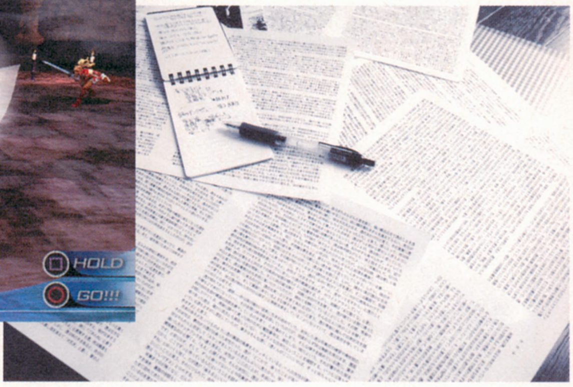
五：とりあえず続ける。それも大事です。是非、私達を夢中にさせるマンガを読ませてやって下さい。

大：先程も言いましたが、この仕事は非常に運に左右されます。でも、運だけでないんです。性質、努力、そして根性（笑）。本当に大事です。そして一番大事なのは、「最後まで描く」。そして「誰かに見せる」。すべてはそこからです。

『ちょびっツ』第3巻P.4〜5
©CLAMP／講談社　©CLAMP／角川書店

エンターテイメントの現在

STOP
FIGHT
HOLD
HOLD
GO!!!



現在のエンターテイメント作品のジャンルはどういう状況にあるのだろうか。

受け手側からするとさほど変化がないように見えるが、ここ数年でマンガ、アニメ、ゲーム、イラストといった各ジャンルは、制作側のクリエイターが複数のジャンルにまたがって活躍することが多くなっている。そのためジャンルごとの明確な境界線が無くなりつつあり、ジャンルの枠を越えたボーダーレスな時代と呼べるだろう。

それはメディアミックスやコラボレーションなどという言葉で飾られ、ジャンルの壁を越えたまったく新しいエンターテイメントの形として定着しつつある。今や一つのジャンルにこだわり続けるような時代ではなくなりつつあるのかもしれない。

また、そういった下地があって、受け手側も様々なジャンルを「エンターテイメント」として捉え「作品が面白ければどんなジャンルであっても受け入れる」ことに抵抗が無くなってきた。そうなると、却って今まで「このジャンルでしか表現できない」と思われていた作品も、違ったジャンル・分野での制作が可能となり、クリエイターも表現の幅を広げ始めるようになった。

現在はコンピューターの性能アップにより、より簡単に自由なジャンルにおける作品作りに従事することが出来る。

それは作品の幅を広げることにも繋がり、今の時代にふさわしい真のエンターテイメントの作品が現れて来るはずである。

そのデジタル技術や機材の発達により、もう一つの変化がもたらされたのは、他でもない、今まで受け手側だった人たちである。今まで大掛かりな技術や機材、資金がないために、表現したいジャンルでの作品作りをあきらめてきた人たちが、パソコンの進化によって様々なジャンルの作品作りが個人レベルでも行えるようになってきた。今まで自分の作品を発表する際にマンガやイラストでしか表現できなかったものが、アニメ、ゲーム、映像作品としても成り立つようになってきたのだ。

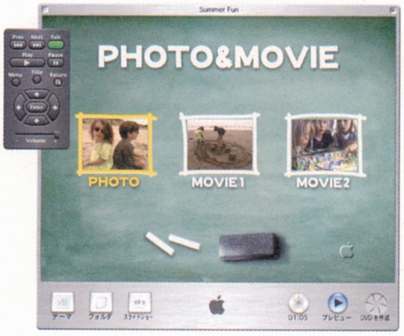
自分が真に作りたい作品を自由に追求していくことは、今やジャンルにとらわれない真のエンターテイメント作品を作ることに他ならないのではないだろうか。

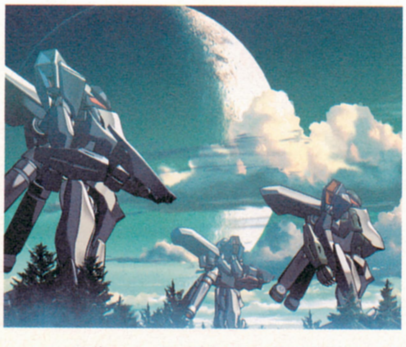
ジャンルにこだわらず、そこから広がるムーブメントや、それぞれの作品制作の現場に触れて、改めて作品作りの原点に立ち返ってみよう。

dog.mov
00:00:04

Cross Winds - 風が吹く明日へ - 体験入学版
環境設定
オートモード
次の選択肢に進む
バージョン情報
終了

【女の人】
お、葉子じゃん。珍しいな、土曜日にここ来るのって。


Summer Fun
PHOTO&MOVIE
PHOTO
MOVIE1
MOVIE2
テーマ
フォルダ
スライドショー
01:05
プレビュー
DVDを作成



※このページで使用している全ての画像は、以下の特集ページで紹介しています。

作品を表現する様々なジャンル

ゲーム

自分がプレイすることで作品世界に容易に入り込み易いジャンルである。最先端の技術と最先端の人材が集まっているが、開発にかかる費用も莫大な物となりがち。コンピューターに依存するジャンルである分、個人でも作品を制作・発表しやすい。

音楽

音が心で直接受容されるので、最も純粋でダイレクトに感情に訴えかける媒体だが、具体的な自然物表現力には欠ける。曲を作る、演奏する、両方の表現の楽しみ方がある。最近は楽譜が読めなかったり、楽器を扱えなくてもパソコン上である程度は作曲ができる。

マンガ

ペンと紙さえあれば、たった一人の力で壮大な物語世界を重層的に表現することができる究極の表現ジャンルだ。映像と文章の中間というべきマンガは、独自の表現方法の宝庫である。その自由度が高い分、作家個人の努力や才能といったものが如実に作品に表れる。

演劇

脚本、役者、観客がそろって初めて成立するジャンル。そこで得られる臨場感や一体感は、ブラウン管を通す必要のあるその他の視覚的媒体と比べて、圧倒的。使用できる空間と技術が限定される。昔は舞台作品が「総合芸術作品」と呼ばれたものだ。

イラスト

動的な絵の集合体である「マンガ」に対し、静的であるのがイラスト。それそのものだけでテーマを全てを表すことが重要になってくる。一枚での勝負であるだけマンガより表現力を求められる。自分で使用画材や技法を考え、選ぶ楽しさもある。

映像

一般的には映画やドラマ、ビデオクリップといったものを指す。情報量が多い（ビジュアルがそのまま受け手に伝わる）ので、受け手がその作品をすんなり受け入れやすい。Webで自分の描いた絵や写真を次々に表示させるスライドショーも、立派な映像作品である。

小説

文章のみで物語を読者に伝える。視覚に訴える他のメディアと異なり、物語の状況・世界観を理解するのに、受け手の想像力がより必要とされる。一番手軽に作品制作が出来る。最近では文章を構成する文字、を視覚化したデザインとして見せようとする作家も出てきた。

作品を作ろう

ジャンルを融合させること、もしくは自分が表現したい何かが形をとったとき、それがマンガであったりアニメであったりゲームであったりする。それはたまたまであり、発現する先が違っただけにすぎない。

つまり、マンガ、イラストだけでなく、何か自分の中に表現してみたい！というものがあったとしたら、様々なジャンルにこだわらずに作品を作ってみよう。今はそれが可能なのである。次のページから、各ジャンルでの作品制作風景や、そこで実際に作品作りに携わっている人たちの声を御紹介しよう。

あなたの作品は今や「エンターテイメント」なのである。

GO!

アニメ

「実写」映像が物理法則や映像技術的に制限があるのに対し、作り手のイメージをもっとも純粋に表現しやすいメディア。共同作業であったのもハードルが高い要因だったが、最近ではパソコンの普及で一人でも制作できるようになってきた。

ゲームクリエイターにTRY!

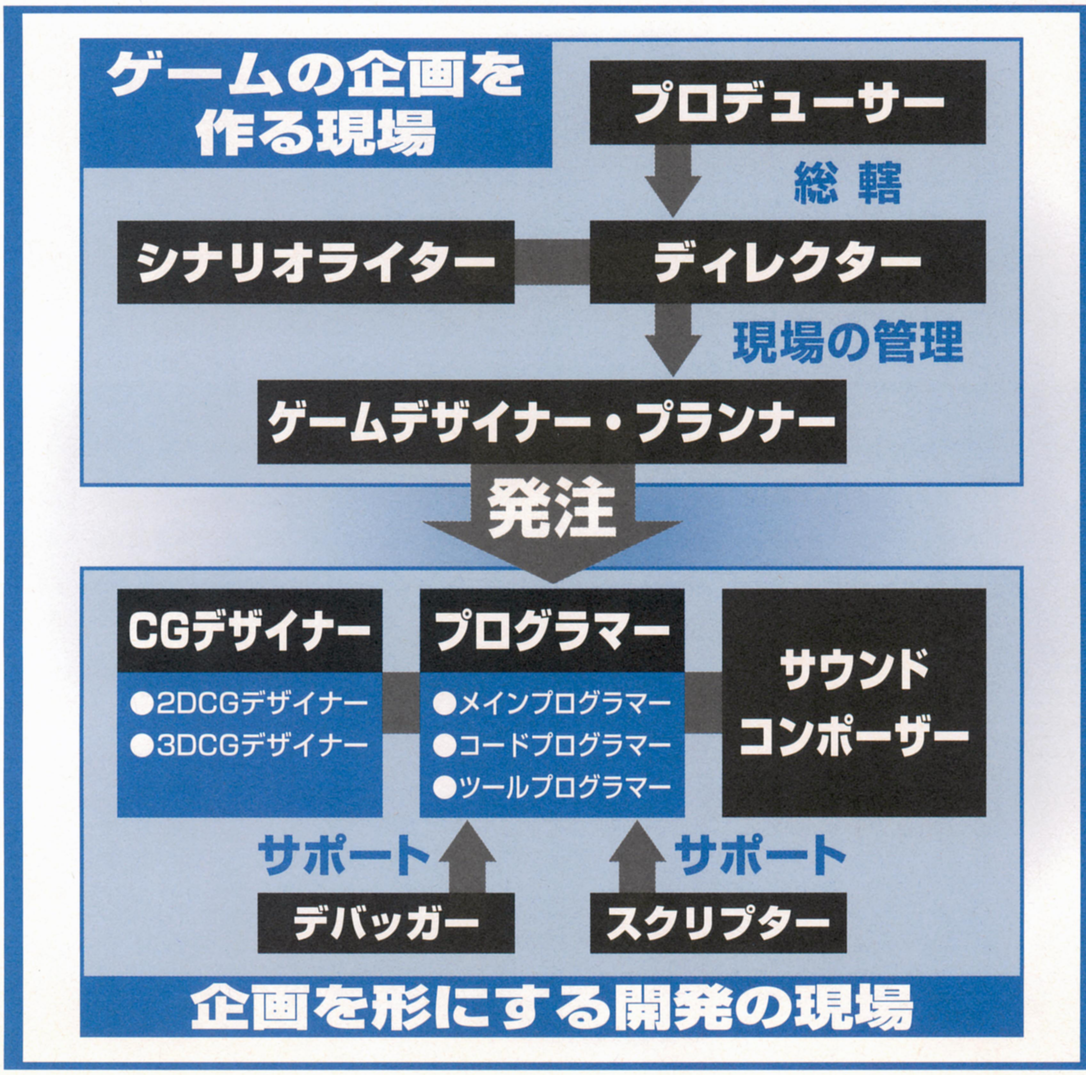
PC環境の充実や、さまざまな開発ソフトの普及により誰でも簡単にゲームを創ることができるようになってきた昨今。自分たちの手でゲームを創ってみたいと考える人や、個人でゲームを制作している人たちが増えている。

では実際にプロのゲーム業界の制作現場ではどのような作業が行われ、逆に個人規模ではどのようなゲーム制作をしているのか？　まずは、その仕事の流れと内容を把握してみよう！

ゲームソフトが制作される過程を知ろう

下の図はプロのゲーム業界の仕組みをおおまかに表したものだ。では、実際にはどのような流れで1本のゲームソフトが開発されていくのか？　図を追って簡単に説明すると、一般的にはプロデューサーが企画を立て、企画書を作ることから始まる。できあがった企画書は会議にかけられ、その会議で通った企画が開発される。また、この企画書は必ずしもプロデューサーが作っているわけではなく、ディレクターやシナリオライターが作ったりと様々である。こうして会議を通った企画書を元にディレクターがシナリオの発注をかけ、プランナーに仕様書（ゲームを形にする発注書のこと）を作成させる。これらの作業が終わって開発の現場が動く。作成された仕様書からプログラマーやCGデザイナーがコンピューター上で形にする。それに伴い必要な音がサウンドコンポーザーの手によって創られていく。このような過程を経てできあがった試作品は、デバッガーによってテストプレイされ、マスター（完成品）になるのだ。

ゲーム業界の仕組み


ゲームの企画を作る現場
プロデューサー
総轄
シナリオライター
ディレクター
現場の管理
ゲームデザイナー・プランナー
発注
CGデザイナー
●2DCGデザイナー
●3DCGデザイナー
プログラマー
●メインプログラマー
●コードプログラマー
●ツールプログラマー
サウンドコンポーザー
サポート
サポート
デバッガー
スクリプター
企画を形にする開発の現場

仕事の分類

アマチュアでも比較的、ゲーム制作は分業で行われることが多い。では実際のゲーム制作では具体的にどのような役割があのるか、プロの現場から見てみよう。

プロデューサー

プロデューサーとはゲームの開発チームのトップとして、企画の立案から開発にかかる予算、人材の確保、スケジュールの決定、販売戦略までのプロジェクトを統括する『総責任者』である。

メインの仕事は予算とスケジュールの管理となる。設定された予算内にコストを抑えるのはもちろんのこと、目標としている品質を維持し、納期までに仕上げるようにしなければならないのだ。このように重要な役割を担うプロデューサー業は業界に入ってすぐに就ける仕事ではない。まず、ゲームメーカーやソフトハウスにプログラマーやゲームデザイナー・プランナーとして入社し、経験を積まなくてはならない。そして、ゲーム開発に関するノウハウを身につけた人のみがプロデューサーになれるのだ。

ディレクター

ゲーム制作を進める上で、CGデザイナーやプログラマー、サウンドコンポーザーなど、開発の現場を管理しまとめあげるほか、プロデューサーの補佐として開発における技術的な交渉までこなすのがゲームディレクターの仕事である。また、ディレクターはプランナーやシナリオライターを兼任することも多く、どんなゲームを創るのか、ゲームの世界観を決定したり開発の方向性を示すため、開発に関する技術的な面において相当な技量と知識が必要になる。そのため、プログラムに精通しているプログラマーがディレクターになることが多いが、ゲーム全体のバランスなど最終的な判断をする必要もあるため、ただプログラムを構築することができるだけではディレクターにはなれない。

ゲームデザイナー・プランナー

ゲームソフトの企画を立て、仕様書を作り現場の進行管理をするのが主な仕事。制作するゲームソフトやプロジェクトの大小によって、数人から数十人のプランナーがチームを組んで仕事をする場合がある。前記にあった仕様書とは、制作する上でのルールやゲームの設定、モーション（動き）の洗い出し、画面のレイアウトなど様々な指示を書面化した設計図である。この指示書を元にプログラマーやCGデザイナーがコンピュータ上にゲームを形作るため、自分のイメージするゲームをしっかりと相手に伝えられる仕様書を作ることが大切。また、仕様書を通してプログラマーやCGデザイナーに要求することが、プログラム上で再現することが可能かどうかを理解しておく必要がある。

シナリオライター

ゲームシナリオライターはRPGをはじめ、主にストーリーをメインとするジャンルにおいて重要な役割を担う。この仕事はゲームにするという制約の中で物語を創り、さらにそれを効果的に演出するという創造力が大切だ。

この仕事に就くには主にふたつの方法がある。ひとつは小説や脚本など文章を書く仕事に就いて実績を積み、ゲームシナリオの仕事を受ける。もうひとつはゲームメーカーにシナリオライターとして入社することだが、どちらも短編のシナリオを書ける能力が必要とされる。また、ゲームシナリオライターはゲームシステム面も考慮してシナリオを創らなくてならないため、システムに合わせた個々のエピソードから大きなストーリーを構築できる能力も求められる。

プログラマー

プログラマーは全体の設計を担当するメインプログラマー、実際にプログラムを組むコードプログラマー、ツールを制作するツールプログラマーと大きく3つの役割にわけられる。

どの役割でも仕事のメインとなるのは、プランナーから上がってきた仕様書を元にプログラム言語を使い、コンピュータ上でキャラクターなどが動くようにプログラムを組み、システムを構築することである。そして、どんなプログラムを組む場合でも、システムを効果的に機能させるプログラムを、早く正確に組めることが重要である。

また、ネット対応ゲームなどが増えてきている昨今では、プログラミングの知識だけではなく、通信に関する知識も必要とされているのだ。

CGデザイナー

ゲームに関するあらゆる絵を描くCGデザイナーは、2Dや3Dのコンピュータグラフィックはもちろんのこと、それらの元になるイメージイラストや設定画を描いたりするのが仕事。ときには絵だけでなく、アニメーションやモーション（動き）を作成することもある。また、ゲームメーカーやソフトハウスによっては2Dのみ、3Dのみと専門で仕事が分業されるが、どちらにしてもCGを制作するアプリケーションソフトを駆使し、高いレベルのグラフィックを作り出すことが要求される。この仕事に就くには美術系の大学や専門学校のCGコースを卒業するのが一般的。いずれにしても、創造力やデザインセンスだけでなく、CGを制作するために必要なハードウェアの高い知識も必要となる。

サウンドコンポーザー

RPGなどはもとより、サウンドノベルという新しいゲームジャンルが定着した昨今。ゲームを演出する上でさらに重要な役割を担っているのがサウンドコンポーザーだ。その仕事の内容はBGMの作曲から効果音の作曲、音声の録音から加工まで、ゲームに関わる全ての音を創るのである。仕事の流れは、作品のイメージをプロデューサーなどと打ち合わせし、イメージを固めてから作曲を開始する。次に制作した曲を音源ドライバなどを用いてコンピュータに打ち込み、音を作り上げていく。そして、ゲームとの調整をとって仕上げていくのだ。現在は機材の向上により、コンピュータ上で音を創ることができるが、よりリアルにゲームを演出するために本物の音を収録して加工する場合もある。

スクリプター

スクリプターはプログラマーのサポート的な役割をし、簡単なプログラムを制作する。具体的にはスクリプトエンジン（プログラマーが制作したツール）などを使い、スクリプト（文字化されたゲームの内容）をゲーム画面上に再現するのである。RPGの会話シーンを例にあげて簡単に説明すると「主人公がパターンaの状態で村人に話しかけたら、パターン①の回答が返ってきて、パターンbの状態で話しかけるとパターン②の答えが返ってくる」というようなプログラムを組むのである。また、このスクリプトエンジンはゲームメーカーごとに違いがあるが、簡単にプログラムが組めるため、プログラマーのような高度なプログラミングの知識を必要としない。必要とされるのは、より早く正確な作業である。

デバッガー

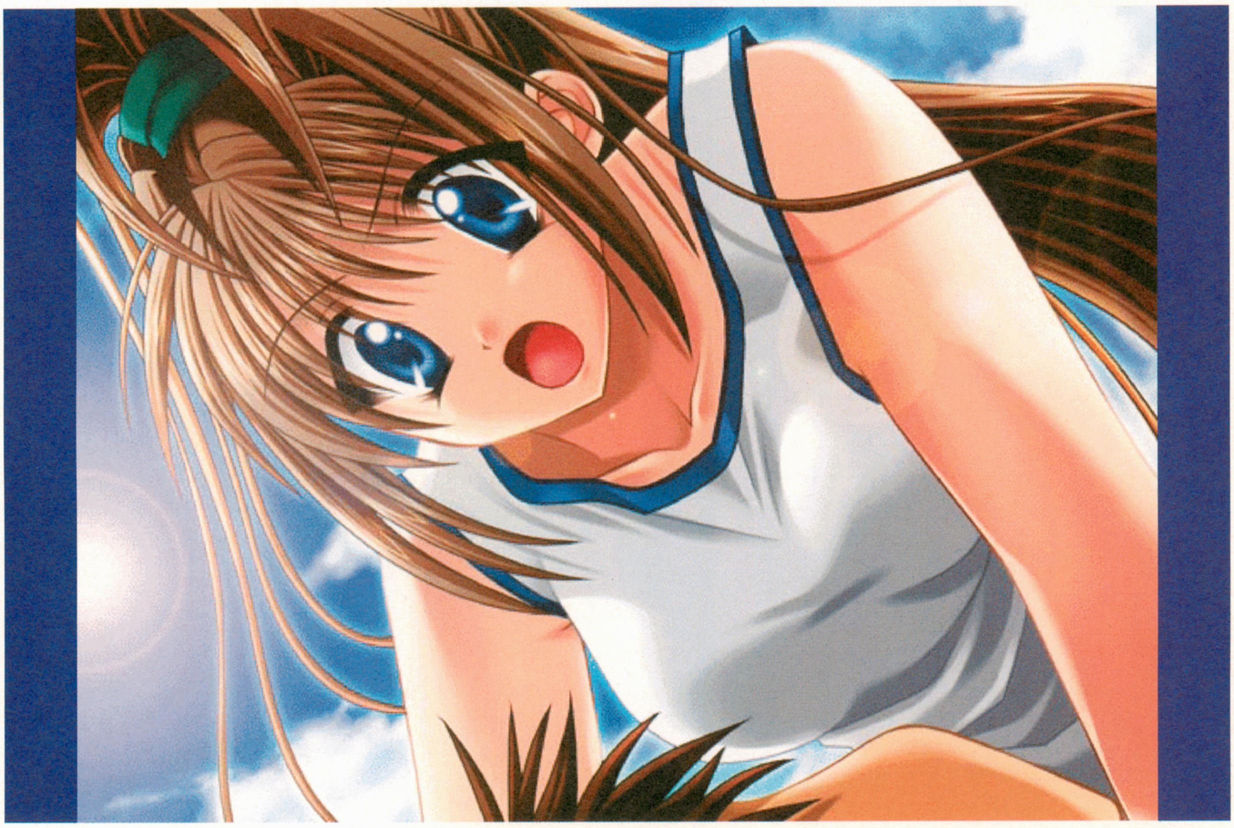
デバッガーとは完成したゲームをテストプレイし、プログラム上のバグを検出するデバッグ作業が主な仕事である（バグを修正するまでをデバッガーと呼ぶ場合もある）。例えば「ある場面にくると画面が動かなくなってしまう」「アイテムが設定通りの効果を発揮しない」「ゲーム中のテキストに誤字がある」など、致命的なバグから小さなバグまで、デバッグ専用のハードを使用して徹底的に検出していくのだ。

デバッガーに専門的知識が求められることはないが、ゲームを制作する上で必ず生まれてくるこのバグを、マスターアップ期日までに間に合うよう、ひたすらプレイし検出するのだ。ミスを見逃さない集中力と忍耐力がないと務まらない仕事である。

GAME IT EASY? THE MAKING OF GAME

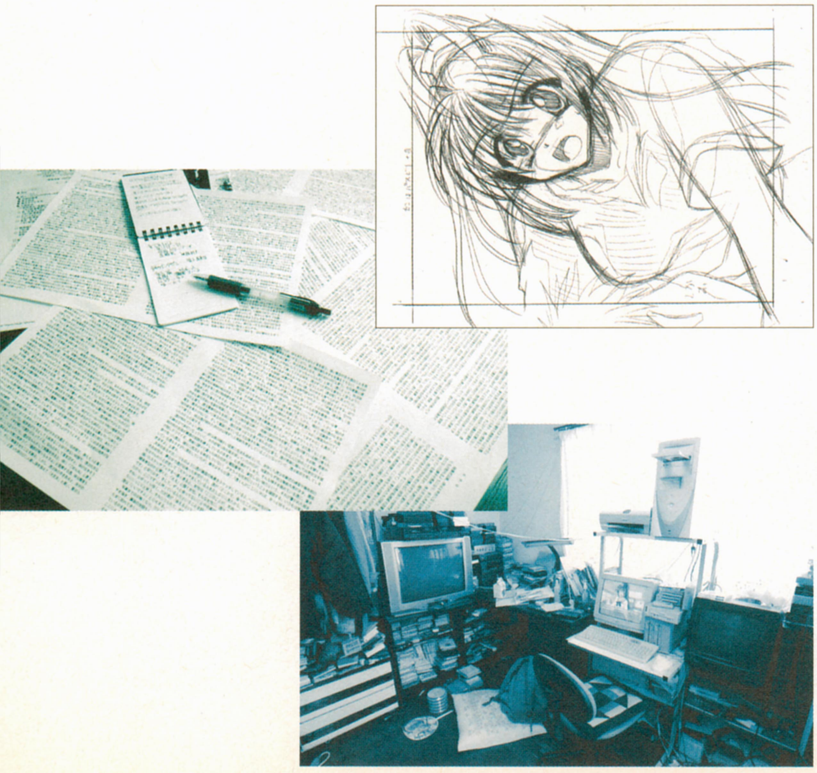
Cross Winds
-風が吹く明日へ-

取材協力/はなまるプロジェクト●代表/鷹取かずき氏



個人規模でゲームを作る

アマチュアのゲーム制作・流通では、同人サークルによるホームページ上での通販や、コミックマーケットなどの即売会による販売も頻繁に行われている。もちろん、アマチュアの制作によるゲームは性能もピンからキリまでだが、斬新な試みによる内容の豊富さはプロ顔負けの勢いだ。限られた予算やツール、技術を駆使して、実際にはどんなゲーム作りを可能にしているのか？ メイキングでさぐってみよう！



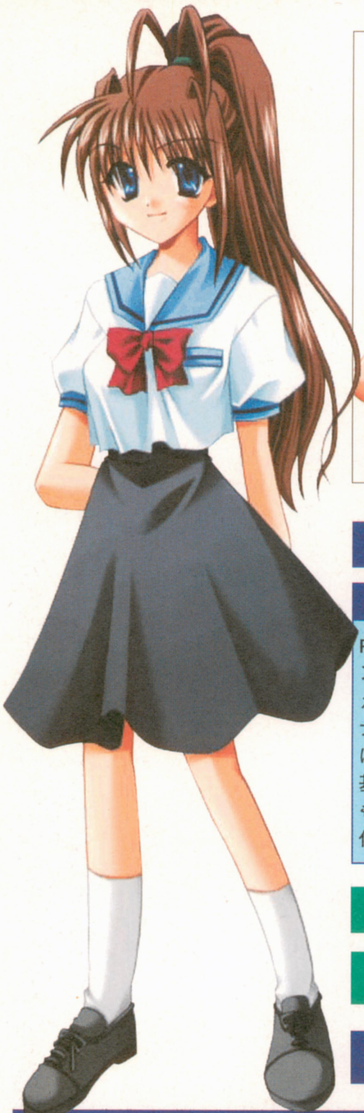
PROFILE プロフィール

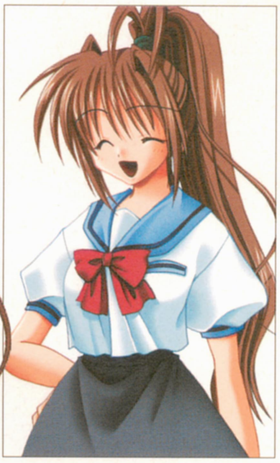
サークル名●はなまるプロジェクト
1999年に設立。ゲーム制作を開始するが、企画などの役割分担の混乱や主要スタッフの就職などで一時解散。2001年にシナリオ担当の鷹取かずき氏が企画者となり、新たなスタッフでゲーム制作を開始。活動としては、「面白いことができればいい」というのがサークルの基本コンセプト。

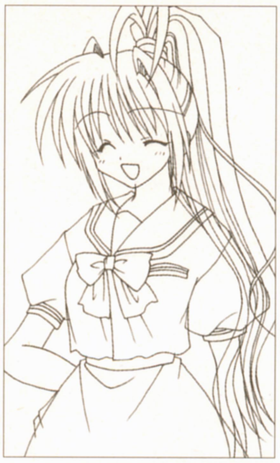
代表●鷹取かずき氏（23歳）
放送系専門学校卒業後、ライター修業をしながら角川書店『コンプティーク』にて小説を発表。現在はフリーライターと制作費のためのバイトを兼業しつつ、ゲームを制作中。

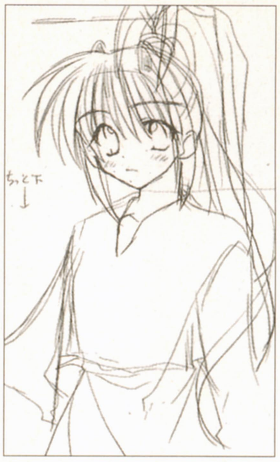
撮影●増田岳二

ゲームクリエイターにTRY!









ゲーム制作のおおまかな種類

シナリオ	グラフィック	音楽制作	スクリプト作業
RPGやシミュレーションであれば分岐を考え、それに基づいてシナリオを作成。セリフはもちろん、ゲームの基盤となる仕組みそのものを考える企画的な作業も含まれる。	設定に基づき、キャラクターの絵柄を決め、実際のCGに作成。また、シナリオに応じて場面イラストや、背景CGなども作成していく。ゲームのシナリオを形にする。	ゲームに挿入される効果やテーマ曲、場面によるイメージ音楽などを注文に応じて作成。主にイメージ音楽がメインとなるが、主題歌などを作成する場合も。	シナリオやグラフィック、音楽などを組み上げる編集的なプログラム作業で、これによりゲームの形が作られる。また、この後デバック作業という確認作業も行われる。

ゲームのおおまかな種類

シューティング
シミュレーション
RPG
格闘ゲーム

2Dゲーム
3Dゲーム

← MAKING GO!!

同人ソフト界に革命！ 『月姫』（TYPE-MOON/Windows95・98）

二〇〇〇年冬のコミックマーケット59での発表以来、同人ソフトとしては異例の盛り上がりとなった伝奇ビジュアルノベル『月姫』。

幼き日の出来事をきっかけに、『死の線』という切断するとどんなモノでも殺せる線が見えるようになってしまった遠野志貴は、養子に出されていた分家から、本家・遠野へ戻ることになる。父に代わって遠野家当主となった妹の秋葉とは八年ぶりの再会だが、なんとかやっていけそうな雰囲気だった。だが、街で金髪に紅い瞳の美女を見かけた瞬間から、彼の中でなにかがはじけ飛んだ……。吸血鬼の美女、アルクェイドとの関わりから、激しく動き出す志貴の物語とは……。

インターネットで静かなブームとなり、その強力な伝播力であっという間にブレイクした『月姫』は、同人ソフトでありながら、オンリーイベントが開催されるほどの二次創作を生みだし、商業のアンソロジーコミックまで制作されている。まさに「商業」を越えた「同人」となったのである。

企画・制作は、同人サークル「TYPE-MOON」。キャラデザ・原画などを担当した武内崇氏、シナリオを執筆した奈須きのこ氏の二人を中心とした、少数のメンバーで分担して制作された。およそ一年近くをかけたというそのボリュームは、原稿用紙換算で五千枚ものシナリオと、百五十枚ものイベントCGという、同人の域を遥かに超えている。また、『月姫PLUS DISK』『歌月十夜』というファンディスクも発売しており、ユーザーへのサービスもきっちり行っているのだ。

TYPE-MOONの新作である『Fate/stay night』もアナウンスされ、期待が高まってきている。今もっとも注目され、目標とされる同人サークルは、熱く静かに活動を続けている。

©TYPE-MOON

TMCD-0101
Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air
月姫
TYPE-MOON presents

『月姫』
TYPE-MOON／Windows95/98／2,500円
購入はTYPE-MOONホームページ
http://www.typemoon.com/ を参照。

ゲームの作り方
はなまるプロジェクトの場合

ホームページの内容

■スタッフ構成の現状
守秘義務のためと、役割の混乱がなくなるよう、現時点でのスタッフ構成員が表示されている。

■初期仕様書
初期データの仕様などが表示されている。

■舞台設定
舞台設定のデータを収録。

■舞台モデル写真
背景などに使用する資料写真の全データが置かれている。

■人物設定
人物設定のデータとグラフィック情報が、各キャラクターごとに分けられて整理されている。

■本編草稿
ゲームのシナリオ最新全話を話数ごとに収録。

■掲示板
打ち合わせや細かな指示、情報交換、ファイル添付によるやり取りなども行っている。

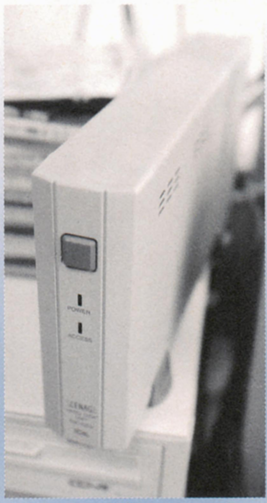
■会議用チャットルーム
ダイレクトに打ち合わせをするときに使用。

TOPページ

●ゲーム制作専用のホームページを作る

はなまるプロジェクトでは、ゲーム制作用のホームページを作成している。ホームページといっても外部に見せない非公開のもので、制作関係者だけがパスワードを使って見ることができるという徹底した守秘体制をとっている。この制作関係者専用のホームページが指令塔となり、掲示板による情報交換や打ち合わせの「場」ともなっているのだ。これは企画者がネットで仲間を集めたことにより、スタッフが全国に点在して打ち合わせが容易にできないため、必然的に生み出された手段でもある。スタッフとの意志の疎通と情報整理が、制作を進行させる鍵ともいえる。

使用機材



- ●DOS/Vパソコン
  （Intel Celeron 400MHz
  192MB-SDRAM）
- ●CD-R（TEAC CD-R54E）
- ●プリンタ（BJ-F300）
- ●ADSLモデム・接続環境
- ●サブHD（RX-1000）

DATA

スタッフ構成

- ●企画・シナリオ・素材と背景制作・スクリプト/1名
- ●原画・キャラクターデザイン/1名
- ●CG彩色/3名
- ●音楽・音響/1名
- ●外装デザイン/1名
- ●ナレーション・歌/1名
- ●デバッグ・アドバイス/2名
- ●その他、制作協力/約10名

合計　約19名

使用したソフト

●EmEditor V3
テキスト制作に使用

●Adobe Photoshop5.0/縮小専科/Tokikaze/Vix/Susie
画像処理に使用

●Wyvern/SoundEngine
音楽処理に使用

●Finale2000
楽譜制作に使用

制作に利用したホームページ

Binary Heaven
（NScripterプログラム参考ページ）
http://kamakura.cool.ne.jp/o_show/
●NScripterの基本文法などを学べるＨＰです。また応用編もあるので、様々な形のゲームを作る際に重宝すると思います。（鷹取かずき氏　談/以下同）

國杜舗
http://www.interq.or.jp/earth/msym/
●NScripterのサンプルプログラムがあります。こちらのスクリプトでNScripterの扱いを勉強しました。

いたずら！ フォトショップ
（PhotoShop TIPSページ）
http://www.vega.or.jp/~wxt54425/
●画像エフェクトの使い方が細かく書かれていて使いやすいページです。ロゴの文字加工に使いました。

JUNICS HOMEPAGE
http://www02.so-net.ne.jp/%7Ejunics/
●画像エフェクトのほかに、小さな劣化で済む拡大方法などがあったりして便利です。

STAGE1
シナリオを作る

●シナリオ作成編 Q&A

Q 一番最初にやるべきことは？

A ゲームのイメージをはっきりさせることです。連携して作業を進める場合、どんなゲームなのかをイメージできるような資料をはじめに用意しておきます。スタッフとして招聘する際も、その資料を見ていただいてから返事をもらうというのが大事ですね。

Q プロット作成でやることは？

A 起承転結の物語を、作中に散りばめるように意識します。物語の起伏をどこでつけるかを考えておいて、大きな起承転結の中に小さな起承転結を作っていくという作業を幾度も繰り返していくことになります。

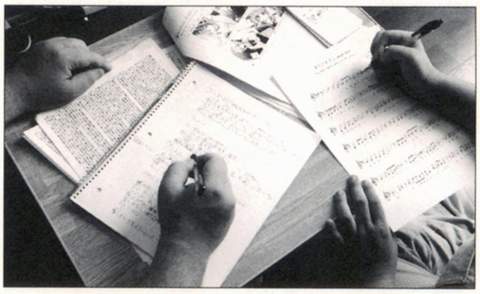
Q シナリオ作業でやることは？

A 音楽・CGがマッチするかどうかを考え、またどの場面でどういった画面効果を出すかを考え、メモ書きのような形でそれを配置しつつ書いていきます。また、キャラ設定は頭に叩き込んでおくか、常に傍らに印刷したものを置き、確認しつつ作成していきます。

Q 分岐作成で工夫することは？

A フラグを立てるだけではなく、ストーリーに影響のない小さい分岐でストーリーの起伏を付けていくと面白くなると思いますね。

プロットを考える



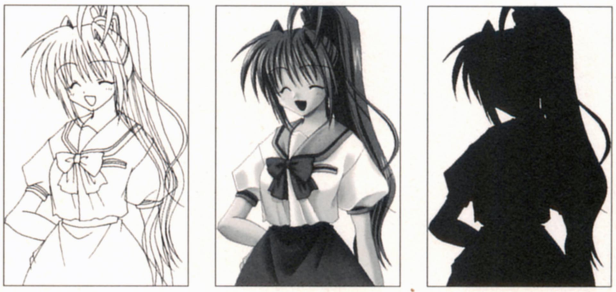
企画に基づき全体のプロットを立て、分岐などをメモ書きしていく。その際CGや音楽を挿入する箇所などもメモしつつ、分岐に矛盾がないかを確認。

シナリオを作成

分岐に従い、ゲームの本筋となるシナリオを作成。また、シナリオに関係するキャラクター設定、背景設定などの基本設定周辺も作成していく。

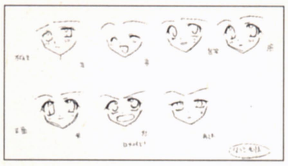
STAGE2
キャラクターを作る

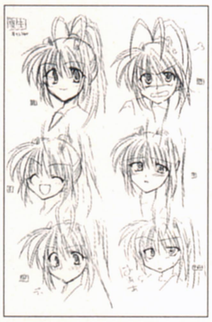
CG作成の裏ワザ



通常は線画を起こし、スキャンした後CGで色づけをして完成だが、さらにキャラの画像を黒く塗りつぶしたマスクを別に作成する。イラストを縮小するときなどに起こる画像の劣化やゴミなどによる輪郭のブレを、マスクを下地に重ねることで解消できる。

CG作成の裏ワザ・1





輪郭の中の表情変化の下絵は、アニメーションの作りと同じく、その顔の中だけを変え、ペン入れしてスキャンしたものをグラフィック上のレイヤーで変えていく。

CG作成の裏ワザ・2

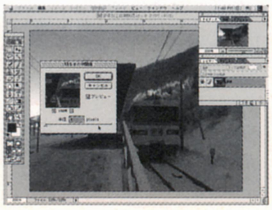
制作では実際のファッション誌やカタログから服装を指定する場合も。スキャンしたデータをグラフィック担当が掲示板で提示し、確認や意見を交わしつつデザインしていく。

STAGE3
背景を作る

デジカメで撮影

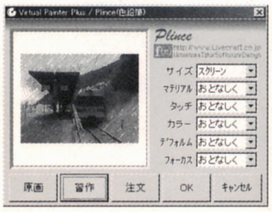
デジカメで撮影したファイルを640×480ピクセルに拡大する。

加工その1



フォトショップ上の「フィルタ」→「ノイズ」→「明るさの中間値」でディザ(輪郭のギザギザ)を緩和していく。

加工その2

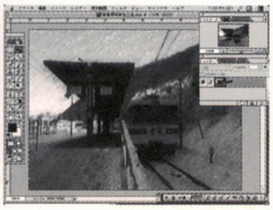


Virtual Painter Plus / Plince(色鉛筆)

サイズ スクリーン
マテリアル おとなしく
タッチ おとなしく
カラー おとなしく
デフォルム おとなしく
フォーカス おとなしく

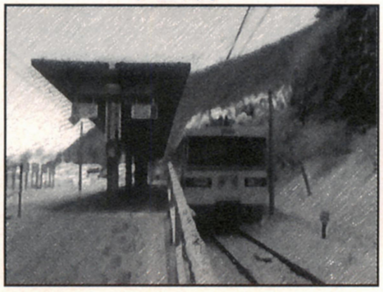
シェアウェアのプラグイン「Virtual Painter Plus」を使用し、スケッチ調にする。

加工その3



彩度が極端に上がるので、彩度を低くして完成。
シェアウェア利用HP：
http://www.Livecraft.co.jp

完成!!



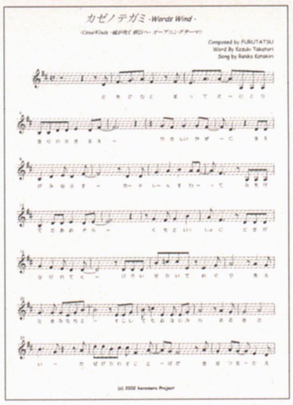
背景はイラストを取り込んだグラフィックなどで作成するが、それ以外にもこのように写真をイラストのように加工して作ることもできる。

STAGE4

音楽を作る

イメージを書き出して発注

シーンを想起させるような文を書き、どんな楽器がメインでどんな雰囲気にするかなどをまとめ、音楽担当に発注する。



曲の選定

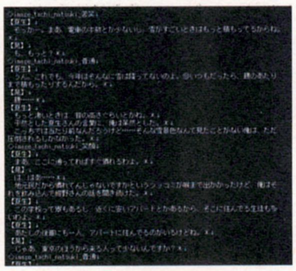
できあがった曲はMP3でアップロードしてもらって確認。その作業を繰り返し、最終的にマスタリング(音量やエフェクトを調整)したデータをCD-Rで受け取り、ゲーム中に乗せていく。

STAGE5

スクリプト作業

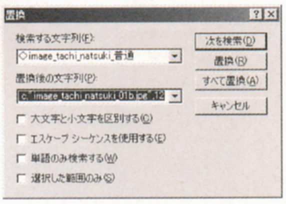
スクリプトの要素をメモ書きする

シナリオ作成時にCGや音楽、選択肢やエフェクトなどの効果を入れる場所を決め、メモ書きしておく。



スクリプト作業

これらメモ書きの要素を全置換でスクリプト文法に変換していく。このとき、スクリプト文法をいちいち打っていくのではなく、簡単な文で辞書登録しておくと便利。



検索する文字列(F): ◇image_tachi_natsuki_普通
置換後の文字列(P): c:\image_tachi_natsuki_01b.jpe",12
□ 大文字と小文字を区別する(C)
□ エスケープ シーケンスを使用する(E)
□ 単語のみ検索する(W)
□ 選択した範囲のみ(S)

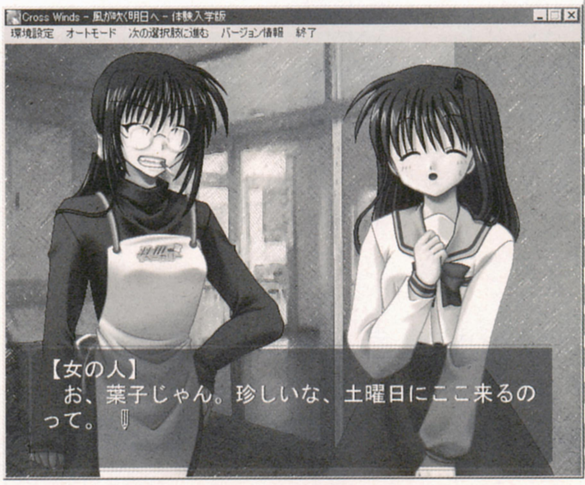
プログラムを確認

スクリプト作業はゲームの編集作業である。最初はテストプログラムを作り、確認しながらどんなスクリプトにするかを掴んでおこう。

STAGE6

デバッグ作業

複数でプレイする

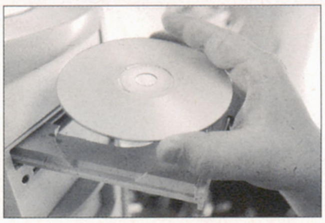


【女の人】
お、葉子じゃん。珍しいな、土曜日にここ来るのって。

シナリオスクリプトが完成した後、複数のスタッフに起動データを送り、自分も含めてプレイしながら、エラーや誤記をチェック。エラー画面を発見したときはその部分のスクリーンショットを保存し、スクリプト担当に提出。修正を入れる。

STAGE7

商品にする



ロムに焼く

ゲームの最終データをCD-Rでロムに焼きつける。

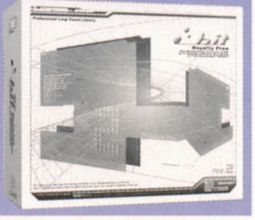
パッケージに梱包

CDアルバム用のケースと印刷物などでパッケージを作る。また、DVDケースやマキシシングル用のスリムケースといった新規パッケージも利用されるが、パッケージは種類によってコストも変わってくるので予算と相談。

●お役立ちソフト● ゲーム音楽を作る!

【bit rev.1、bit rev.2】

ジャンルにこだわらず多彩な曲調を楽曲からロングBGM、SEまでをカバーした強力なサウンド素材集ソフト。rev.1ではHouse/Garage・Techno・UK Rook他を、rev.2ではTechno/Trance・R n'B/Hiphop・Drum'n bass他を収録。



■発売元：(株)ディーディーエヌ
■http://company.ddnj.com/
■希望小売価格：9,800円（税別） ■プラットフォーム：Mac/Win ■必要システム：[Mac] Power PC604(200MHz以上推奨)/Mac OS 8以降 [Win] Pentium II以上または同等以上の互換CPU
■必要メモリ：[Mac] 16MB以上 [Win] 16MB以上

●お役立ちソフト● 3Dグラフィックにも挑戦

【LightWave 3D ver.7.5】

プロにも愛用者が多い、大判サイズのレンダリングも可能な3DCGソフト。3DCGのモデリング、アニメーション、レンダリングの機能を備えている。

■発売元：(株)ディ・ストーム ■http://www.dstorm.co.jp/
■希望小売価格：オープンプライス ■プラットフォーム：Mac/Win ■必要システム：[Mac] Power PC(G3以上推奨)/Mac OS 9以降（macOS X推奨）[Win] Pentium「以上または同等以上の互換CPU/windowsNT4.0SP5以降、Windows98、Windows2000、Windows Me、Windows XP ■必要メモリ：[Mac] 256MB以上（512MB以上推奨）[Win] 128MB（256MB以上推奨） ■ハードディスク容量：400MB以上

はなまるプロジェクト
代表●鷹取かずき氏インタビュー

――ゲームを作ろうとしたキッカケは？

はじめに面白いことができればいいなと考えたのがキッカケです。そこからゲーム用のシナリオを作り始め、サークルを立ち上げたんですが、スタッフのゲーム会社への就職やら何やらで頓挫して。でも、このままというのも勿体ないと思い、新しいスタッフを自分で集めてサークルを立ち上げ、作り始めたという感じです。結局原点は面白いものを作ろうというところですね。

――ゲーム作りで苦労したことは？

今でもお金の部分は不安な面がかなりあります。その資金面の苦労と、制作の人材集め。最初にスタッフを募るときに、「お金に関して儲け分がないときは、作った作品が報酬になるかもしれません」と言ってお願いしました。それと、自分の立場はテレビ局でいう、脚本家、ディレクター、スポンサーをひとりでやってるような感じで、混乱する部分もあります。制作状況をホームページで整理して混乱しないようにしてますけど、そこが大事ですね。

――逆に制作で楽しかったことは？

自分たちが面白い！　と思ったものを制作して、他人に同じように喜んでもらえるのがいいですね。実際は大変なことのほうが多いんですけど、同時に作る喜びというか。体験版を出したとき、やってくれた人の反応が返ってきたんですけど、やっぱり嬉しかったですよ。

――ゲーム作りに挑戦しようという人にアドバイスをお願いします。

儲けは考えないこと。大抵が赤字です。同人ソフトを作ろうというサークルはたくさんありますが、募集を見ると、法人化とか、儲けようとかいう言葉が踊ってるんですよ。儲けが目的だと、どこかで破綻します。それと、他人に迷惑を掛けない、自分で責任を取ることですね。ゲーム制作はお金が掛かりますし、その分トラブルも起きやすいので、中途半端な気持ちでやれば必ず失敗します。なぜ作るのか目的を考えてから挑戦してほしいですね。

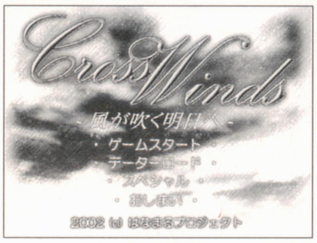
DATA
『Cross Winds～風邪が吹く明日へ～』
発売予定/2003年予定
▼はなまるプロジェクトホームページURL
hanamaru.tea-room.ne.jp

完成!!
ソフト制作に掛かった経費とおよその内訳

●ソフト費用	約150000円
●プレス費用	約200000～300000円
●取材費用	約30000円
●参加費用 （イベント3回分の費用として計算）	約20000円
●雑　費 （機材やCD-Rメディア、プリンタインク、スタジオレンタル費など）	約200000円

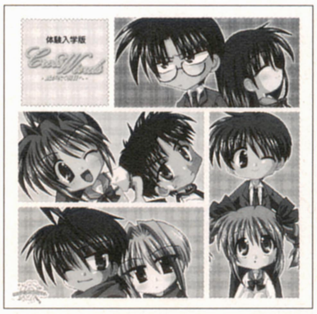
総計　約60～70万円

STAGE8
宣伝・販売する



宣伝

ゲーム制作日記や制作状況を伝えるホームページを立ち上げたり、ネットラジオなどの媒体を活用することも考えられる。また、ホームページを持っている知人にテストプレイしてもらい、面白かったらそのホームページで宣伝してもらうというのも手だ。

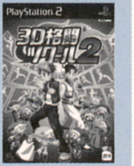


販売

コミックマーケットでの頒布はもちろん、書店委託をする手段も。また、容量が小さい場合はホームページでの頒布もできる。ただし、ボイス入りや音楽入りといった膨大なデータの場合は、CDでの頒布が無難。

●お役立ちソフト●　ゲーム作成ツクール

【格闘ゲームツクール】
【RPGゲームツクール】



PlayStation 2
RPGツクール5

グラフィックやキャラクターのモーションを選択し、シナリオやメッセージなどを自作して、各パーツを組み合わせてゲームを組み上げる。完全な自作とは違い、制作の幅はせばまるが「ゲームを作る」という感覚をつかむためには、とても有益なソフトだ。

■発売元：エンターブレイン
■http://www.enterbrain.co.jp/
■希望小売価格：各7,800円(税別)
■プラットフォーム：プレイステーション2

●お役立ちソフト●　3Dグラフィックにも挑戦

【Shade 6 spirit】

Shade 6 spirit

「Shade」シリーズは「ベジェ曲線」による自由度の高いモデリング機能と高品位なレンダリング画像が有名な3DCGソフト。「Shade 6 spirit」は、分かりやすいインターフェースと、モデリングからアニメーションまで3D制作の基本機能を全て備た、本格入門用パッケージ。

■発売元：（株）エクス・ツールズ　■http://www.ex-tools.co.jp/　■希望小売価格：17,800円（税別）■プラットフォーム：Mac/Win　■必要システム：［Mac］Power PC(G3以上推奨)/Mac OS　10.1～10.1.4［Win］Pentium以上または同等以上の互換CPU　■必要メモリ：［Mac］64MB以上　［Win］64MB　■ハードディスク容量：80MB以上

ゲームをクリエイトすること

クリエイターインタビュー　●スクウェア/グラフィックデザイナー/直良有祐氏

なおら・ゆうすけ/1971年1年9日生まれ。島根県出雲市出身。美術系専門学校を卒業してアーケードゲームの制作会社に入社後、1993年、現在のスクウェアにグラフィックデザイナーとして入社。FFシリーズへの参加や、現在製作中の『アンリミテッド：サガ』（2002年12月19日発売予定）などを手掛けている。

代表作品
■デザイナー/ファイナルファンタジーⅥ
■アートディレクター/ファイナルファンタジーⅦ、Ⅷ、Ⅹ
■キャラクターデザイン/アンリミテッド：サガ

気が付いたらグラフィックデザイナーでした

スクウェアの大人気ソフト、『ファイナルファンタジーⅥ』でデザイナーを務め、Ⅶ、Ⅷ、Ⅹではアートディレクターを務めたグラフィックデザイナーの直良有祐氏。氏の手掛けた仕事で、ゲーム業界におけるグラフィックのレベルを引き上げたのは言うまでもなく、特にその秀麗なビジュアルに追従する者も多かった。そんな第一線で活躍する直良氏自身は、一体どんな経緯で今の仕事に就いたのか？

ゲームに関わりはじめたのは美術系の専門学校を卒業して、ゲーム会社に入ってから。グラフィックも、全ては入社後に仕事としてやり始めた。当時はゲームよりも音楽活動に夢中で、それで何かができないかと入ったばかりのゲーム会社も一年で飛び出したが、やっぱり音楽だけでは食べていけない。我に返って再びゲーム会社に入社した。それが現在の仕事場となっているスクウェアである。

「当時は友達と音楽で食べてこうと本気で血迷った時期がありまして。でも、そうこうしてるうちに働かなくてはいけないと思い、スクウェアの面接を受け……それから10年経ちました。最初に入った会社もそうですけど、選んだのは何を作っているかより、その会社の作り方が気に入ったんです。ブレーンストーミングしたり、みんなでネタ出ししながら作る。商品企画的な側面で参加することもそうですし、ひとりでは限界があることを、それぞれの専門的な立場で共同で作るという、作り方。それができるところが一番いいなあと思って。あとはお金が欲しいという、その2つです。だから、これを言うと怒られるかもしれませんが、自分自身はゲームのデザイナーになるつもりがそこまでなかったので、気が付いたらこういう仕事してましたっていうところですね（笑）」

引き出しの多さは「確実な武器」になる

世代的にはガンダムにハマり、RPGよりも格闘ゲームが好きで、音楽で食べようと本気で考える時期もあったという直良氏。その世代であれば誰でも身に覚えのあるような体験を経てきた普通の人である。しかし、ひとつのものに偏りすぎないその平衡感覚が、これまでの仕事に影響を与えてきたのではないだろうか？

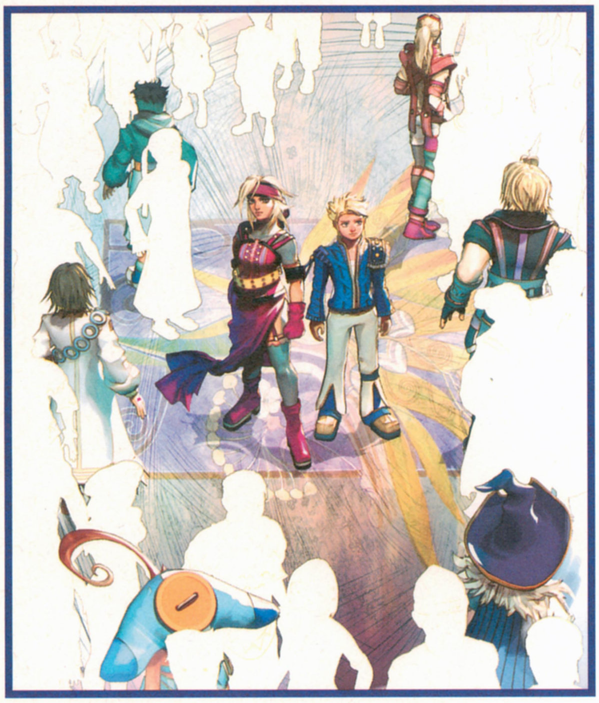
「僕は雑食なので、興味あったものは何でも触れるなり遊ぶなりしてきたんですね。前の会社の誰かに言われたんですけど、作ってる人間が遊んでないと面白いもの作れないだろうって。それはそのまま作品に出るだろうからって。それは未だにその通りだなぁと思うことがあります。だから音楽でメシを喰うことはできなかったけど、一緒にやってた友達とは仲良くて、今も月イチでスタジオ入ってバンドの練習やってみようとか、ゲーム以外の部分でもいろいろやってますね。この仕事で趣味がどんなに大事なことかというのは、それに夢中になってる当時はわからなくても、あとからわかってくるというか。そういう引き出しの多さは確実に武器になると思いますよ」

会社を選んだ理由は仕事のやり方が気に入ったからであって、好きなゲームやクリエイターがいるからという、直良氏に追従する今の若手クリエイターとは少し違う。自身も仕事の動機や感覚は、他人とは少しズレてると言うのだが、創作の現場で働くプロとしての姿勢はとても冷静である。

「その会社のモノの作り方が気に入って入ったので、その中で自分が好きになれるものとか、自分が愛着持てるものを作れたらなという部分で仕事をしてました。作る側に回ると自分がこれやりたい、遊びたいというだけで作って、それですぐメシが喰えるとは思っ

右は直良氏のデスク周りをかなり強引に撮らせていただいた、貴重な写真。打ち合わせボードにはびっしりと落書きが。

撮影●増田岳二



上のイラストはキャラクターデザインの直良氏とCGチームで描いたもの。

© 2002 SQUARE CO.,LTD.All Right Reserved
CHARACTER DESIGN/Yusuke Naora
『アンリミテッド：サガ』プレイステーション2専用ソフト
2002年12月19日発売予定

ていませんでしたので。基本的にロールプレイングなり、お題がある中でそれをどうするかっていうのが最初の出発点でしたね。だから、そのジャンルで普段遊んでいない自分が、どうやって好きになれるものや楽しめるものを作れるかというところから考えるんです。例えば自分の弟だったら、どうやって興味を持ってもらえるのかなとか。自分が遊びたいものを作りたいという単純な欲求は当然根底にあるんですけれども、仕事で作っていく作業の上では、自分が遊ぶという目線よりも、人の遊ぶ側の目線で考えることが多くなりますね。それが結果として自分も楽しめるものを作れたとなればいいと思うし、そうなるように仕事してます」

ひとりではできないことをチームで成功させてみようかなと

おそらくプロの直感とでも言うのか、作業をしていくうちに、自ずとゲームをするであろう相手の目線に立って、つまりは客観的な視点で創作をしていくというスタイルができてしまうという。

そんな直良氏が、危惧するのは？

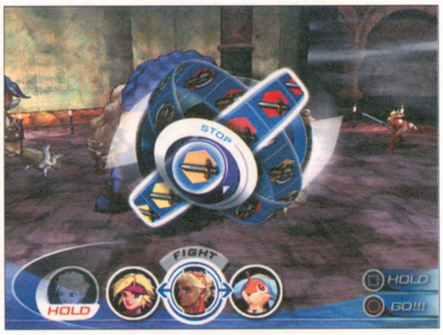
「逆に自分はあれがやりたいんだってぶつけて、その時の運の良さでマーケットに受け入れられるときはあるかもしれませんが、それだけだとそのままで終わってしまう気がするんです。仕事として次に繋いでいかなければいけないと思うので、その時々の新しいものや、興味のあるものは何でも触れてみることだったりというのが、次に繋がるものを作れることになると思いますよ。あとこの仕事で怖いなと思うのが、仕事にドン詰まってメンタル的にも参っちゃう人がけっこう増えていて。そういう危うさみたいなものが見てて怖いなぁと。アイデアは何がキッカケで出てくるかわからないことだらけですから、それこそ人に会って話をすることだけでも栄養になる。自分はそういう部分では、単純に楽しいって自分が思うことをどんどん増やしていったほうが得だと思う人間なんだろうね」

ちなみに、ドン詰まったことがあるか？　と聞くと。

「そんなんばっかですね。基本的には辛いことの連続なので、仕事して楽しめない限りは無理だと思います。もう何も出てこないときは、会社の仲間と飲みに行ってグチ聞いてもらったり。そこら辺は普通の会社員みたいなことをしてますよ（笑）」

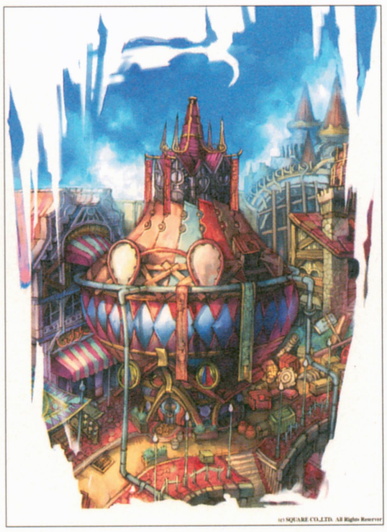
現在、直良氏がキャラクターデザインを手掛けている『アンリミテッド：サガ』の制作では、兼ねてから好きな仕事の取り組み方、新しいものを取り入れることと、ひとりではできないこと、を実行している。

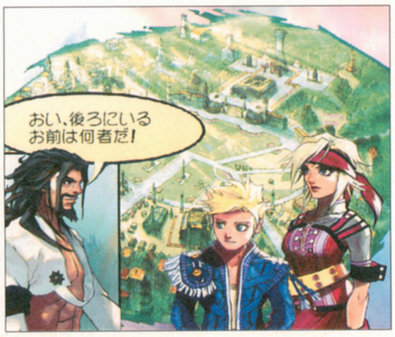
「FFではできないことをやってやろうというのがあります。CGのフォトリアルな部分だと、CG映画やFFシリーズが既にあるから、商品価値的なところで限界が見えてくるようなところがあるので。そしたら次はどうしようかなと考えたら、それはいろいろあるだろうと。今回は3DCGもベースにはしてるんですけど、あえてイラストテイストを選んでやってみようと。それはひとりじゃなくて、チームでイラストをやろうと、今回挑戦しています。楽しみに待っててください」



シリーズを通して進化を続けるバトルスタイル。ゲーム画面中央には新システムのリールが表示されているが、その機能はまだ秘密とか。

迫力ある戦闘シーンもスピーディーに展開!!


(c) SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserver



上図は幻想的な世界観を漂わせる舞台のイメージイラストのひとつ。極彩色の豊かな色遣いが美しい。左は奥行きのあるゲーム画面でありながら、登場するキャラクターのイラスト的な絵柄が印象的。今作ではドット絵や3Dポリゴンからの脱却が制作のテーマともなっており、絵画的世界を実現している。

アニメーションを作ろう

同人誌も広まり、自分でコミックを描くことは一般的な創作活動になった。しかし、アニメはまだまだ見るばかり。アニメで表現する、自分でアニメを作るということを考えてみよう！

アニメで表現する、ということ

アニメーションは、実にさまざまな要素から作られている。それはストーリーであり絵であり、キャラの動作や声の演技、音楽であったりする。ひとつひとつがそれ単体で楽しめるものだが、それらを組み合わせることで、新しい楽しみを作り出すことができる。そこがアニメというエンターテインメントの醍醐味だろう。

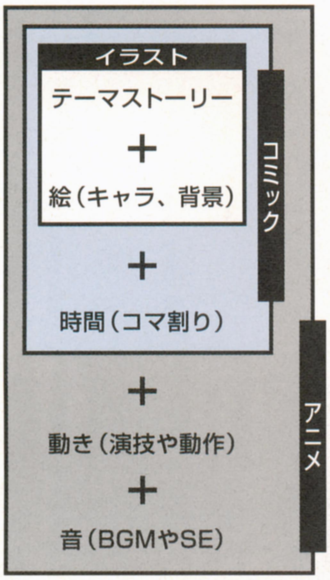
イラストやコミックは、原稿用紙に描く場合でもCGの場合でも、描こうと思えば簡単に作品にすることができる表現方法だ。しかし、アニメの場合はずっと複雑だ。作業をすごく単純化して考えるとしても、多くの絵を描いて順番に並べて再生したり、3Dポリゴンを動かしたりしなければならない。絵を描いたら終わり、というわけにはいかないのだ。それに声をあてたり効果音をあわせたり、さらに見栄えとテンポを考えて、映像として編集しなければならない。それを考えると、アニメの制作作業は果てしなく長いものに思えてくる。

しかし、それだけの手間をかけることで、イラストやコミックでは表現しきれなかった雰囲気や会話のリズム、キャラクターの動きを見せることができるのだ。もちろん、どちらがいいか悪いか、という話ではない。それぞれに優れた表現方法と、適した対象があるはずだ。場面を切り取って見せるのがイラストやコミックであるならば、時間を切り取って見せるのがアニメである、と言い換えることもできる。表現したいものにあわせて手段を考えてみることも必要だ。

コミックとアニメの表現の違いを知ろう

コミックやイラストは、紙のうえに留め置かれた表現であり、「目で観る」ものだといえる。イラストの場合、背景やキャラクターなどが1枚にまとめられた、それだけで成立する表現方法だ。コミックになると、背景とキャラクターが分離して、両方がそれぞれの意味を持ちながら組み合わさって、コマ割りという流れにそってストーリーを形作っていく。そういった違いはあるものの、どちらも読み手が自分のペースで読み進める表現方法だ。暗に読者にわからせるような含みを持たせた表現など、構造の奥深さも持っている。

アニメの場合、背景とキャラクターが独自に動きを持ち、さらに音楽や効果音という要素が加わって、ストーリーが織り上げられていく。目や耳で複合的に感じる作品になるわけだ。しかも、映像として再生されるスピードが決まっているので、自分のペースではなく作品のリズムで鑑賞することになる。より一層受け身になる表現なわけだ。視覚と聴覚によるケタ違いの情報量で圧倒する作品だとも言える。



簡単に構造を比較してみると、イラストからコミック、アニメーションへと表現方法が変化していくにつれて、より視聴覚的な要素が加味されているのがわかる。

アニメをとりまく世間の流れ

●アニメが社会にようやく普及した

一昔前は、マンガ家にとって自分の作品がアニメ化されるというのは、大出世にも等しいことだった。ところがいまは、テレビの深夜放送枠や衛星放送、オリジナルビデオなどの「媒体」が増えたため、アニメ化されることが珍しくなくなってきている。誰もがアニメを見て、ビデオやDVDなどの製品を購入する。ガイナックスによる「新世紀エヴァンゲリオン」が社会現象となり、スタジオジブリによる「もののけ姫」「千と千尋の神隠し」が記録的な大ヒットを達成する、マニアだけでなく社会的に浸透したもの、それが現在のアニメの姿だと言えよう。

日常的にアニメが「あってあたり前」になったということは、それはまさに大量生産を意味している。多くのアニメ制作会社が、人手不足やコスト削減を理由に海外に制作を下請けに出している、そんな話はすっかり有名だ。アニメのキャラクターグッズとしてさまざまな商品が企画され、アニメ専門ショップでは、不況など関係なく関連商品が売れているのも周知の事実だ。

●アニメは産業だ

アニメを作品ではなく商売、産業だと強く認識しているのが、ここ十数年来の状態だろう。東京都の石原慎太郎知事が「アニメは産業である」として見本市イベントを開催したのが今年の2月。いままでゲーム関連や雑誌などを中心としたイベントはあったが、アニメを対象とした、しかも自治体が音頭をとってのイベントである。まさに象徴的なできごとだったろう。

●発表の場が増えてきた

もちろん、大量生産が悪いわけではない。よくある論法で、大量生産イコール質の低下と決めつけるのはよくないことだ。こうしてアニメ作品が増え、マーケットとクリエイターが増えたことで、逆に「アニメを自作する」動きも活発になってきていると言えよう。きちんと自分を表現する方法としてアニメを作っている人たちもたくさんいるのだ。特にCGを使ったアニメ制作は、ソフトウェアが手軽に使えるようになったことで、ますます普及しそうな気配だ。ユーザーはもはや消費型のアニメ作品に飽きつつある。心に残るストーリーを、映像を求めている。アニメクリエイターが大々的に脚光を浴びるのも、そう遠くないかも知れない。

東京国際アニメフェア2003

Tokyo International Anime Fair 2003
いらっしゃいませ

東京国際アニメフェア2003のウェブサイト。昨年開催されたイベントが今年も行われる。

http://www.taf.metro.tokyo.jp/

アニメ制作に挑戦してみよう

●パソコン上でやるのが最適

綿密に描きこまれた画面がスムーズに動く、いきなりそんな密度の高いアニメーション制作に手をつけるのは、さすがに難しい。どうやったら手軽にアニメが作れるのかを考えてみよう。

アニメとは要するに、理論上秒速24枚というような早さで次々とページをめくるパラパラマンガだ。実際のアニメ作品では、もっと少ない枚数で動きを再現しているが、イラストをたくさん用意して、それを順番に表示させ、映像にできればいいわけだ。

手っ取り早いのは、やはりパソコンで実現する方法だ。プロ用のツールを使わなくても、安いもので充分実現できる。いつも使っているペイント系のソフトで素材となるイラストを用意し、ビデオ編集ソフトやアニメ制作ソフト「RETAS!」などで映像としてつないでいけばいいのだ。

●動き出すことでリアルさが生まれる

最初は簡単に、キャラにウィンクさせるようなものでもいいだろう。ひとつの画像データの主線やパーツを使いまわしつつ、動かす部分だけを描き替えよう。レイヤーが使えるソフトなら、レイヤーを使うのも手だ。

自分の描いたイラストがアニメとして動いた瞬間、新たな感動が押し寄せるだろう。たとえシンプルなものであっても、いままでのイラストとは違ったものに見えるはずだ。紙の上に固定されたものでしかなかったキャラが動き出し、リアルな説得力を持ち始める。その感動こそが、アニメにこだわるクリエイターの原点かも知れない。

コンテストに参加してみよう

●具体的な目標に向かって進め

アニメのコンテストと聞くと、技術的にすごい作品が出そろい、偉い審査員によって精査される仰々しいもの、と思ってしまう。だが、パソコン上で手軽に制作できるようになってから、特にCG系の自主制作アニメのコンテストには、初心者を積極的に門戸を広げており、さまざまなレベルの作品が応募されるようになってきている。

雑誌がさまざまな「デジタルコンテンツ」の一部という位置づけで募集している場合もあるが、とにかく、コンテスト応募という具体的な「締切」を自分に課してみてはどうだろう。アニメ制作に慣れるためにはもってこいの修行の場だろう。

アニメ制作に必要なソフト

●手軽なところからはじめてみよう

たくさんのイラストを用意する気合いさえあれば、毎月の小遣いで買えるレベルのグラフィックソフトで、立派にアニメーションは作成できる。イラストを描くためのソフトと、そのイラストを順番に並べて映像として出力するソフト、その2本があればOKだ。

●定番「Photoshop」のコンパクト版でイラストを描こう

最近はスキャナなどに同梱されていることもあるのが「Photoshop Elements 2.0」だ。普通にイラストを描くのに充分な機能はひととおり揃っている。ベースとなるイラストを用意し、あとはレイヤーで変化をつけていけば、効率よく素材が用意できるぞ。

●DV編集ソフトで映像化しよう

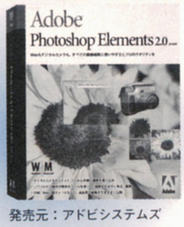
主に家庭用デジタルビデオ（DV）の編集に使われるソフトに、イラストを取り込んでいこう。絵コンテに従って、取り込んだ素材を並べ替えよう。音楽や効果音のタイミングあわせも行える。最後にムービーとして出力すれば、もう完成だ。

●3DCGに挑戦しよう

3DのCGをモデリングするソフトなら、キャラのイラストの使い回しがきくぞ。ソフト上でアニメーションさせ、動画として出力もできるのだ。

手軽に揃えるならコレだ

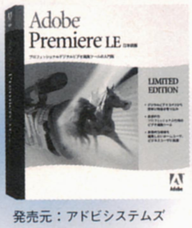
Adobe Photoshop Elements 2.0



高機能フォトレタッチ・ペイントツール「Photoshop」の機能を手軽に使える。ブラシやレイヤーを使って、イラストが簡単に作画できる。スキャンした原稿の原稿の角度調整などもシンプル操作で補正可能だ。

発売元：アドビシステムズ
http://www.adobe.co.jp/
価格：1万2800円（税別/アドビストア）
プラットフォーム：Mac/Win

Adobe Premiere LE



デジタルビデオ編集に最適なツール。イラストやほかのアニメーション動画などを取り込んで、あらかじめ作っておいた絵コンテにしたがって編集していこう。セリフやサウンドを加えてムービーとして出力できる。

発売元：アドビシステムズ
http://www.adobe.co.jp/
価格：9800円（税別/アドビストア）
プラットフォーム：Win

ワンランク上を目指そう

LightWave 3D Ver.7.5日本語版

多くのクリエイターが使用する、3DCG映像制作にぴったりの高機能ツール。キャラクターやさまざまなオブジェクトをモデリングして画像を作成する。レンダリングでリアルな質感を出したり、アニメーションさせることも可能だ。

発売元：ディ・ストーム
http://www.dstorm.co.jp/LightWave/
価格：オープンプライス
プラットフォーム：Mac/Win

国内最大のコンテストで勝負だ!!

CGアニメコンテスト

■CGアニメコンテストとは？
■第15回 募集要項
■第15回 応募票
■第15回 入選作品上映会
■コンテスト掲示板(ネタバレ禁止)
■コンテスト掲示板(ネタバレ有り)
■第14回 審査結果
■第13回 審査結果
■第12回 審査結果
■第12回[illegible]
■第11回 審査結果
■第10回 審査結果
■第9回 審査結果
■第8回 審査結果
■第7回 審査結果

http://www.doga.co.jp/ptdoga/contest/

1989年から開催されている国内最大規模のコンテストだ。自主制作のCGアニメーション作品を対象としており、今年行われた第14回では、応募総数が452本にものぼった。グランプリには賞金20万円が贈られる。第13回より初心者部門も設けられ、より気軽に参加できるようになった。主催は「PROJECT TEAM DoGA」で、ウェブサイトでは過去の審査結果とともに、作品を観ることが可能だ。掲示板に感想をアップすることもできる。このコンテストは、DCアニメーション作家の登竜門としての地位を築きつつある。「ほしのこえ」で頭角を現した新海誠氏を輩出するなど、優秀作品のセンスとクオリティに、注目が集まっている。

雑誌連携で誌面掲載を目指せ!?

テックウィンコンテストパーク

TECH Win
テックウィンウェブ Web
ホーム
最新号
最新刊
企画物
投稿受付
リンク

Sorry,This page is Japanese only.
このサイトは『Internet Explorer5』以降に最適化されています。

●コンパク募集要綱
●GEO
●GEO[illegible]
●RUNE WORLD

『テックウィンコンテスト パーク』
作品応募要綱

これまでデジタルファミ通が運営していた『インターネットコンテストパーク』をテックウィンが引き継ぎ、2002年11月号（10月8日発売）より『テックウィン　コンテストパーク』として再スタートします。このページでは、連載に先駆けて、具体的な応募要綱を記載します。たくさんの力作を待ってマス!!

●募集している作品
●賞金について
●作品の応募方法
●注意事項
●作品の送付先

http://www.enterbrain.co.jp/techwin/

デジタルファミ通が運営していた「インターネットコンテストパーク」が「テックウィンコンテストパーク」として生まれ変わった。オリジナルのデジタルコンテンツを対象としており、ゲームやCG、サウンドやプログラムなどとともにアニメも募集している。金賞には5万円が贈られるほか、場合によっては誌面掲載やCD-ROMへの収録、関連商品として発売するなどの道も用意されているぞ。フル3DCGアニメのエンターテインメント作品を送り出しているロマのフ比嘉氏も、作品が掲載されたり連載を務めたことがある。アニメだけでなくイラストでも応募できるので、デジタル系クリエイターを目指す人には、魅力的なコンテストだ。

自主制作アニメーションの最先端

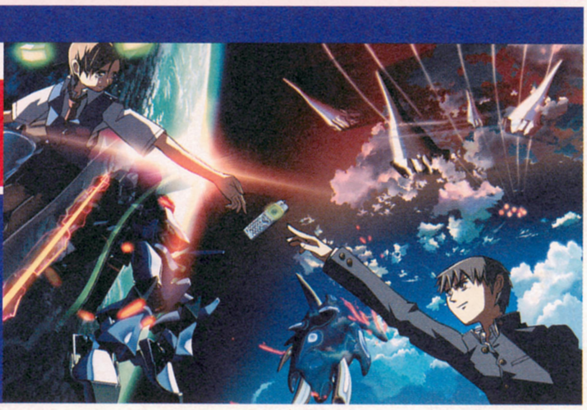
いまアニメーションクリエイターのなかで、もっとも注目されている2人を紹介する。彼らの作品を通じて、自主制作アニメの潮流を知ろう！

PROFILE プロフィール

新海　誠

1973年生まれ、長野県出身。大学卒業後ゲームメーカーに5年間勤務。1998年に「eAT金沢'98」で特別賞を受賞したのを皮切りに、さまざまなコンテストで受賞、上映会も多く開催される。「彼女と彼女の猫」が2000年「第12回 DoGA CGアニメコンテスト」などでグランプリを受賞。2002年2月に「ほしのこえ」を発表する。現在フリー。

新海　誠
Makoto Shhinkai



"ほしのこえ"

©Makoto Shinkai/CoMixWave/MANGAZOO

コミックスウェーブより、「彼女と彼女の猫」などの映像特典を収録したDVDが発売中。定価：5800円。

●CGが織りなすラブストーリー

2039年、地球外に存在する生命体と全滅に終わったファーストコンタクトを前に、人類はその技術と人材を結集して宇宙へと飛び立つ。そんな時代に生まれ育った2人の中学生の、時間を越えた絆と成長する姿を描き出したのが、本作「ほしのこえ」だ。

太陽系の彼方へと姿を消した異生命体「タルシアン」の残したテクノロジーによって、地球の科学水準をいっきに飛躍。人類はついに恒星間航行を手中にする。1000人以上の選抜メンバーによって構成される国連宇宙軍「リシテア艦隊」が、タルシアンの痕跡の行方を探して、太陽系外へと出発した。

中学生のミカコとノボルは、同じ部活に所属する仲のよい同級生。普通に高校へ進学することを考えていたノボルにミカコは、国連宇宙軍の選抜メンバーに選ばれたということを告げる。

星空へ飛び立ったミカコと、高校へ通うノボルを結ぶのは、携帯電話のメールだけ。しかも、ミカコの乗るリシテア号が太陽系外へと進むにつれて、メッセージをのせた電波は到達に時間がかかってゆく。ミカコのメールだけを心待ちにして毎日を過ごすノボル、会えないさみしさと時間のズレが決定的になることへの悲しさにさいなまれるミカコ。8年かかって届いたメール。2人のこの先はどうなっていくのか。

新海氏は、このせつないラブストーリーを1人で描ききって見せたのだ。

●新海誠が生み出した世界

SF的な物語の説得力と、宇宙船や人型兵器の描写に目が行きがちではある。しかし、いまと変わることのない地上の風景と、携帯メールで思いを伝えあう主人公たちの姿に、まぎれもなく「現在を切り取った」テーマが存在することを読みとることができる。

DVD内のインタビューで新海氏が明かすように「身の回りにあふれた携帯メールでなにかできないか」というひらめきを、ストーリーにまとめ、キャラクターやメカなどのイラストに形作り、そしてハイクオリティな映像にまとめあげた力は、賞賛されてしかるべきものだろう。いままで「アニメで表現したいが実現の難しい手法だ」と思っていたクリエイターたちにとって、「自分の言いたいことは個人でもアニメで実現可能である」とやって見せたのだから。

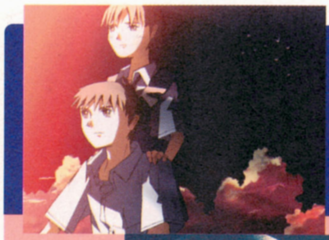
●塗り替えられたアニメの手法

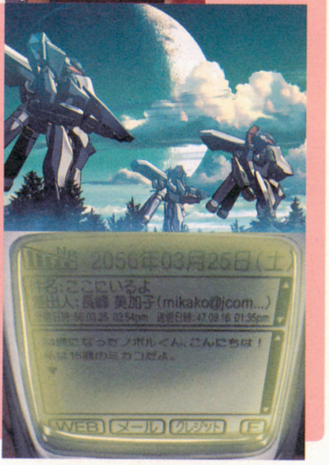
アニメ制作とは、多人数の手による分業があたりまえであった。いまでも、音楽や声の演技など、自分一人でこなすには難しい部分も多く残されているが、ついに個人作業に集約できるようになった。音楽制作がデスクトップミュージック化し、印刷デザインがデスクトップパブリッシング化したように、アニメーションもデスクトップで完結するようになったのだ。

共同作業から個人作業へ。クリエイターの考えていることを他人に伝える過程で発生していたロスや齟齬をなくして、より作品にダイレクトに反映する。クリエイターの趣味や嗜好が画面にあますところなく映し出される。

まさに、アニメの方向性と、夢見るクリエイターたちの可能性が劇的に切り開かれたのだ。

商品化される「ほしのこえ」




2056年03月25日(土)
件名:ここにいるよ
差出人:長峰 美加子(mikako@jcom...)
WEB
メール
クレジット
F

メディアファクトリーからノベライズ「ほしのこえ」（著：大場惑／原作：新海誠／イラスト新海誠、柳沼行）が発売されている。映像版では語られていない部分まで書かれているぞ。9月末には徳間書店よりDVDブックと、大塚英志によるアニメージュ叢書「『ほしのこえ』を聴け」も発売されるぞ。

Other voices－遠い声－

新海氏個人のサイトで、最新作や過去の作品についての情報が見られる。作品のメイキングや近況報告、「ほしのこえ」製品の発売情報や関連情報も掲載されている。

Other voices

【Other voices】
「Other voices-遠い声-」へようこそ。
■「ほしのこえ」(2001-2002)
フルデジタルアニメーションです。 DVD好評発売中！
■「彼女と彼女の猫」(1999-2000)
2Dアニメーションである「彼女と彼女の猫」のご紹介です。
■「遠い世界」(1997-1999)　■「囲まれた世界」(1998)

http://www2.odn.ne.jp/~ccs50140/

PROFILE プロフィール

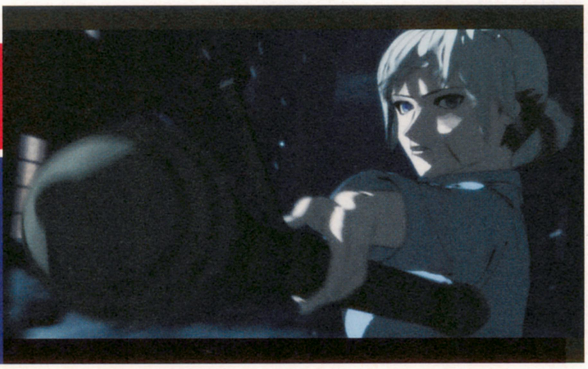
ロマのフ比嘉

1973年生まれ、沖縄県出身。大学在学中に年200本のペースでレンタルビデオを鑑賞。卒業後にCGアニメーション制作を始める。「ONE DAY, SOME GIRL」が1997年「第9回 DoGA CGアニメコンテスト」でグランプリを受賞。その後ゲーム開発メーカーに就職。プレイステーション2用ソフト「GUNGRAVE」のOP、EDなどの演出・絵コンテなどを担当。現在フリー。

ロマのフ比嘉

Romanov Higa

"SOMETHING"
"URDA"
©ROMANoV HiGA
メッセサンオーにて、CD-ROMが発売中。MANGAZOO（http://www.mangazoo.com/）でも通販開始。定価：1000円。



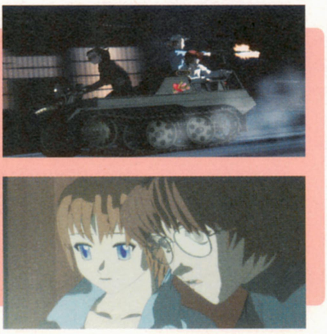
●ハンドメイドなモンスターホラーとアクション

2001年に発表された「SOMETHING」は10分の作品で、CD-ROMのパッケージとしても販売されている、密室モノのホラーサスペンスだ。

病院に立て籠もったテロリストを排除するため、警察の特殊部隊が突入したが、血痕ばかりで誰の姿もなかった。その時、特殊部隊員の視界をかすめるなにかがあった。1人また1人と消息を絶つ隊員たち。姿を現したのは、研究室を逃げ出して巨大化した実験動物「たち」のなれの果てだった。

もうひとつの作品である「URDA」は、ロマのフ氏のウェブサイト上で公開されている、現在進行形の最新作だ。

1943年、冬のヨーロッパ。ナチスドイツが極秘にすすめる「ウルダ計画」の調査と阻止任務を負った連合国側の工作員エルナとジャネット。ナチスの追っ手から逃げる途中で、2112年からやってきたという謎の少女クリスと出会う。ナチスは謎を承知でさらなる追撃の手を伸ばしてくる。果たして彼女たちは逃げ切ることができるのか。手に汗握るアクションが見物だ。



謎の少女クリス（左）と皮肉屋の工作員ジャネット（右）。ナチスに追われてケッテンクラートで街中を爆走する。（「URDA」より）

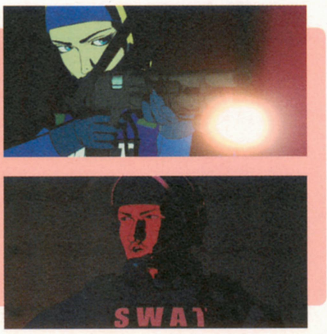
BAR SIDE-X

過去の作品紹介やレトロゲームに関するページが掲載されている。3Dモデルデータなどもダウンロードできる。フル3DCGアニメの最新作「URDA」第2話目がダウンロード可能だ。

http://www.romanov.x0.com/

●マイペースにエンターテインメントを作り続ける

プレイステーション2用ソフト「GUNGRAVE」のアニメーション部分に参加するなど、ロマのフ氏の商業活動にも期待大だ。だが、やはりプライベートでの創作活動に注目してみたい。パーソナルなレベルでアニメを制作していくには、仕事や生活という時間との兼ね合いが重要になってくる。3DCGという手法ならではの省力化や効率化と、それを感じさせない作品のクオリティとエンターテインメント性。ロマのフ氏の手腕とセンスは、クリエイターとして大いに参考にしたい。



プライドを優先する特殊部隊長（下）と、襲いくる「なにか」の正体にいち早く気づいた隊員ミナ（上）。（「SOMETHING」より）

ロマのフ比嘉インタビュー

3DCGのキャラやアクションが織りなすストーリーは、商業レベルに真っ向から勝負を挑むエンターテインメントっぷりだ。いったいどのようにして生みだされたのか。さっそくロマのフさんに話を伺ってみた。

――自主制作アニメーションを制作するようになったきっかけは？

学生時代、ゲーム会社への就職を希望していたのですが失敗してしまいまして、いわゆる就職浪人していました。ちょうどその当時は、3DCGアニメーションがブームだったもので、作品を何か1本制作すれば、就職が有利になるかもしれないな、と考えて実際に制作をはじめたのがきっかけですね。さらに箔をつけてみようと思いまして、CGアニメーションのコンテストに応募したんです。そうしたらなんとグランプリをいただいてしまいまして。それがきっかけで、「個人でもCGアニメ作っていけるな」と、本格的にフリーとしての活動をするようになりました。もともと作ることが好きだったのに加え、自分の作ったものがいろいろな人に評価してもらえる楽しさに、すっかり病みつきになりました。

――アニメを制作する環境や期間は？

作業はパソコンで行ってます。CGなんで当然ですね（笑）。自作のDOS/V機を3台、用途別（3DCG製作用・編集用・ネット用）に使用しています。3DCGソフトはキャラクターのモデリングに「アニメーション・マスター」、背景のモデリングに「ライトウェーブ」と、ソフトの特徴などを考えて使い分けています。「URDA」は1話5分ほどの作品ですが、1話ごとにおよそ3ヶ月の制作期間がかかりますね。作業の手順ですけど、まず自分でシナリオと絵コンテを作るところから始めます。音楽担当のEmotionalLogicさんと、音声担当のサークル「Radio☆actress」さんに物語のイメージを伝えて、ネット上で打ち合わせをします。そして、3DCGソフトで必要なモデルを作ったうえで、シーン制作、レンダリング、できあがってきた音楽と音声のリテイク、合成作業、編集作業をほぼ同時進行で進めます。いわゆる世間のアニメ制作の順番とは違いますけど、個人作業のメリットを活かして、一気に完成まで持っていく感じですね。

――作品を作るうえでのインスピレーションとは？

映画ですね。主にハリウッド映画をメジャーマイナー問わず（どちらかというとマイナーなB級映画の方が好きです）観て、常にアイデアの引き出しの中身を充実させるように心がけてます。いままで見た映画全般にTVアニメ版バットマン（初代）、アメリカンコミックス。そのあたりが影響を受けているかな。主にDC系、アメコミアーティストではマイク・ミニョーラ、トラビス・チャレストなどですね。

――今後はどのような活動を？

現在公開中の「URDA」は、来年の4月か4月ごろには第5話を公開する予定です。これが最終話になって、その後、自費出版でDVDを出す予定です。同人ショップへの委託販売やネット通販も考えています。多分、私からアニメ制作を取ってしまうと何も残らないと思います（笑）。かといって「アニメで自分を表現する」とか、そういう堅苦しいのは嫌なので、観客を楽しませる「芸」として考えています。おもろくてナンボ。これからも楽しませまっせー（笑）。

アニメーション制作の流れ

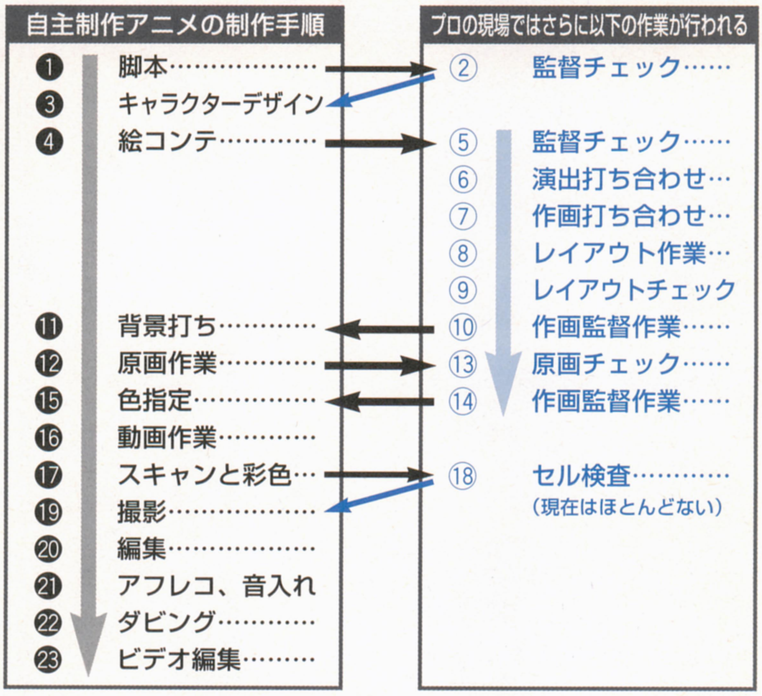
いよいよ実際の制作手順を説明していこう。「原画」や「動画」などがどんな作業なのかもばっちりわかるぞ。自分でもアニメが作れそうだと思ったら、ぜひチャレンジしてみよう！

アニメを制作する実際の手順

ハイクオリティな作品を作り続けるクリエイターの例を見たところで、いよいよ自分でアニメを制作するための実際的な手順を説明していこう。

まず右のチャートを見て欲しい。アニメ用語がずらずらと並んでいるが、基本的に左側の「自主制作アニメの制作手順」をなぞっていこう。この順番で作業は進行していくのだが、これはあくまでも「個人作業」の場合だ。我々がテレビ放映やビデオなどで目にしている商業作品の場合、さらに右側の「プロの現場ではさらに以下の作業が行われる」に並べたチェックや修正などの作業が発生する。必ずしもこの手順通りに作業が進むわけではないが、多人数の共同作業でクオリティを維持するためのシステムだと考えれば、なるほどと納得できる。サークルなど数人でアニメを作成するのであれば、ぜひ参考にしてほしい。

以下に、手順の各段階でそれぞれどのような作業を行うのか、わかりやすく説明していく。手順がわかれば、道筋も見えてくるだろう。あとは、自分で物語を組み立てて絵にしていくセンスと工夫次第。がんばってほしい！



自主制作アニメの制作手順	プロの現場ではさらに以下の作業が行われる
❶ 脚本……………	② 監督チェック……
❸ キャラクターデザイン	
❹ 絵コンテ…………	⑤ 監督チェック……
	⑥ 演出打ち合わせ…
	⑦ 作画打ち合わせ…
	⑧ レイアウト作業…
	⑨ レイアウトチェック
⓫ 背景打ち…………	⑩ 作画監督作業……
⓬ 原画作業…………	⑬ 原画チェック……
⓯ 色指定……………	⑭ 作画監督作業……
⓰ 動画作業…………	
⓱ スキャンと彩色…	⑱ セル検査………… （現在はほとんどない）
⓳ 撮影………………	
⓴ 編集………………	
㉑ アフレコ、音入れ	
㉒ ダビング…………	
㉓ ビデオ編集………	

手順の説明

❶ 脚本

まず最初にストーリーを決める。キメのシーンやセリフ、アイデアが先に浮かんだとしても、最初から最後まで完結したストーリーを決めなければ、アニメーションとしての一貫性に欠けてしまい、なにが伝えたいのかわからない作品になってしまう。

② 監督チェック

作品の全体を取り仕切るのが監督だ。監督が脚本を読んで、その作品をどういう構成にするのかを考える。逆に、監督のアイデアや意向によって、脚本が変更されることもある。

❸ キャラクターデザイン

登場するキャラクターを、実際にイラストに起こす作業だ。容姿だけでなく、性格やしゃべり方、生活環境などの細かい部分もきちんと設定しておこう。そうした細かい部分がしっかりしていれば、地に足のついた「リアルな」キャラクターが造形できるぞ。

❹ 絵コンテ

具体的な場面やキャラクターの動き、表情やどのタイミングでセリフを言うかなどを、コミックのコマのように割って指定していく。イラストの入った台本だと思えばいい。ここでアニメとしてのおおよその画面構成や流れが決まってくる。コミックでいえばラフにあたる、重要な段階だ。

⑤ 監督チェック

監督が絵コンテをチェックし、画面構成やバランス、ストーリーの流れやメリハリなどをひとつひとつ吟味していく。監督のアイデアや意向によって修正も加えられていく。ここでオーケーが出れば、いよいよ実際の制作作業がはじまるわけだ。

⑥ 演出打ち合わせ

決定した絵コンテに従って、演出と監督がそれぞれのキャラクターの演技をどのようにするか、具体的に詰めていく。背景や場面転換など、さまざまなシーンが表現する「作品としての雰囲気」を統一していく作業だ。ここで気を抜くと、作品全体がちぐはぐな印象を与えてしまうぞ。

⑦ 作画打ち合わせ

絵コンテに従って、演出が原画マンと各カットの演技プランなどを決めていく。絵コンテに1コマで描かれているカットを、実際にどのような動きと流れ、画面で表現するのかを打ち合わせるのだ。

⑧ レイアウト作業

原画担当（現場では原画マンと呼ばれる）が作画打ち合わせの決定に従って、カットごとのキャラクターや背景の位置、演技を決め込んでいく。絵コンテよりもさらに詳しい、原画の設計図のようなものだ。

⑨ レイアウトチェック

演出がレイアウトをチェックする。ここで問題がなければ、いよいよ実際に絵を描く作業に進む。

⑩ 作画監督作業

レイアウトが決定したら、演出の指示によって、キャラクターデザインやレイアウトなどを修正していく。このように、方針が決定するたびに修正を施していく。一見手間がかかっているように見えるが、多人数で作業する場合、イメージを統一しておかないと、あとで大きな誤差がでてしまうことになりかねないのだ。

⓫ 背景打ち

レイアウトに従って各カットの背景を決めていく。作品全体の色彩設計な

どもこの段階で行う。この先、背景とキャラの作画は別々で進行していくので、ここでキャラと背景の色合わせをしておく必要がある。

⑫ 原画作業

レイアウトで決められた原画を描く作業だ。実際の画面に近い状態で、キャラクターなどの絵が起こされていく。一連の動きのなかでポイントになるいくつかの絵が描かれるので、順番にめくってもパラパラマンガのように動いて見えることはない。コミックのイメージでいえば下絵のような段階だ。

⑬ 原画チェック

原画マンが描いた原画に不備や間違いがないか、演出によってチェックが行われる。

⑭ 作画監督作業

原画チェックで発生した原画の不備やキャラクターの統一、デッサンの狂いなどを修正していく。ここで完成した原画が、以後すべての絵の基準となる。重要な作業だ。

⑮ 色指定

色彩設計などに従って、キャラの色指定が行われる。肌や服の色、影の部分など、すべての色を決める。

⑯ 動画作業

動画担当（現場では動画マンと呼ばれる）が、原画と原画の間に、指定された枚数タイミングで絵を描き足していく。原画はカットの中で必要最低限しか描かれていないので、そのままでは動きのある絵にならない。会話のシーンならば、口の動きにあわせて1枚1枚絵を用意しなければならない。原画に従って、その1枚1枚を描いていくのが動画作業だ。動画が完成してはじめてパラパラマンガのように動いて見えるようになる。さまざまな書き込みなどのあった絵も主線のみに整理される。コミックならばペン入れしたような状態だ。

⑰ スキャンと彩色

一昔前までは、ここで仕上げ作業をおこなってセルに起こし、専用の絵の具で色を塗っていた。現在はほとんどがデジタル彩色なので、動画を原稿としてスキャンし、データ化する。スキャンした動画はパソコン上でゴミ取りなどを行ってきれいにし、色指定に従って彩色される。

⑱ セル検査（現在はほとんどない）

かつてはこの段階で、彩色されたセルに間違いがないか、キズや汚れがないかをチェックしていた。現在はデジタル彩色なので、画面上でデータをチェックすることになる。

⑲ 撮影

動画データと背景をあわせてカット毎に問題ないかをチェックする。問題なければ背景を取り込んであわせていく。CG処理などの特殊効果があるカットは、動画作業を経ずに原画の段階で撮影にまわされ、パソコン上で処理作業が行われる。かつては、背景の上にセルを1枚ずつ乗せてはフィルムに撮影していたのだ。

⑳ 編集

カッティングとも呼ばれ、実際の時間にあわせて各カットをつなぎあわせていく作業だ。コミックであらかじめページ数が決められているように、アニメも長さ（時間）が決められている。時間に収まらない部分は、ここで切り捨てられていくのだ。

㉑ アフレコ、音入れ

画面にあわせた声優の演技や効果音などを収録する。声優ブームもあり、華やかな場面と思われているが、全体のスケジュールが遅れているとキツイことになる。映像が間に合わなければ、動画や原画を見ながら指定された時間にあわせて演技することもあるのだ。

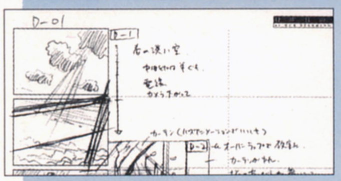
㉒ ダビング

収録した声や効果音、BGMなどを映像にあわせる作業だ。絵と音のタイミングをぴったりあわせて演出効果を出すのはこの段階だ。絵と音をきちんとダブらせるのがダビングで、「ビデオのダビング」などと言われるのは誤った使い方。その場合は「コピー」と言うのが正しい。

㉓ ビデオ編集

映像として観られるような完全な状態に整える。最終チェックと画面上のゴミ取りなどを行い、オープニングやエンディング、スタッフロールなどが入った状態にする。AVI形式やMPEG形式などの動画データに変換し、作品として公開しよう。

絵コンテ集などを参考にしよう



「ほしのこえ」（制作：新海誠）のDVDブックレットでも、このような絵コンテを見ることができる。

©Makoto Shinkai/CoMixWave

絵コンテを見ると、そのアニメのおおよその流れがつかめるぞ。キャラのセリフや動作だけでなく、画面切り替えや視点の移動なども書き込まれているので、演出の勉強にもなる。

実際のアニメの絵コンテ集が発売されたり、DVDなどの映像特典として収録されたりしているので、映像制作の参考にしてみよう。

アニメーション「技術的な」用語事典

アニメの表現技法にはいくつかの専門用語がある。これらを覚えておけば、指定をまちがえることもなく、表現の幅も広がるぞ。

■パン

カメラの位置を固定したまま、首を上下や左右に振るようにして撮影する方法。画面を見ている人を軸にして、画面内の風景やアニメーションが上下左右に流れていくような効果を出す。キャラクターの視点で周囲を見回すなどのシーンに有効だ。このカットを制作する場合は、パンする方向に長い画像を用意する必要があるので注意。

■フォロー

対象物と同じ方向・速度でカメラを移動させながら撮影する方法。走っている人や列車を真横から撮り、背景が後ろに流れていくようなカットがそれだ。実際のカットでよくある例としては、遠い背景と近い背景、移動している対象物、さらに手前にある物体をそれぞれ違うスピードでずらしていき、フォローしながら奥行き感を出すものだ。列車の前を踏切の遮断機が素早く通り過ぎ、背景にある沿線の家々が流れていき、さらに奥の山々がゆったりと動いている、そんなシーンに見覚えがあるはずだ。

■フォローパン

パンと同じように、カメラの位置を固定して首を上下や左右に振りつつ、動いている対象物を追いかける撮影方法。付けパンとも呼ばれる。例えば、遠くから近づいてきた自動車が目の前を通過し、遠くに去っていくカットなどがそうだ。フォローパンの場合、カメラの移動にわせて背景の描き方を工夫（遠近の出し方や消失点をいくつも設置するなど、普通の描写ではない）する必要があるのが特徴だ。

■トラックアップ・トラックバック

カメラを被写体に対して前後に動して撮影する方法。キャラクターにただ一直線に近寄っていくだけなら、普通のズームと考え方は変わらない。ズームしながら視点が移動したりする場合に有効だ。たとえば、近寄っていくに従って被写体をやや見上げるような動きで移動すると、対象の大きさが感じられる。そのような演出には効果的だ。

■フェードイン・フェードアウト

暗い画面が次第に明るくなりながら画像が表示されることをフェードインという。逆に表示された画像が次第に暗くなって消えることをフェードアウトという。非常にオーソドックスな手法なので、DV編集ソフトなどの場合は、画面処理のコマンドとして用意されているものもある。場面転換の雰囲気にあわせて使用したい。

■オーバーラップ

前のカットの終わりと、次のカットの始まりをダブらせながら入れ替える方法。ディゾルブとも呼ばれる。キャラクターが空想するシーンなどで、顔のカットにオーバーラップしながら違うカットが始まる（また、同様にして顔のカットに戻る）のが好例だ。

映像作品を制作・発表しよう

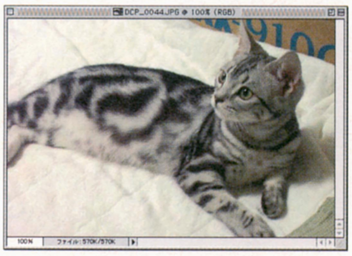
パソコンを持っているなら、CGやホームページ制作だけではなく動画制作にもチャレンジしてみよう。自分の描いた絵が動くと、その感動もひとしおとなるだろう。また、作った動画はCD-ROMやDVDといった最新メディアで保存すれば、作品発表の場を広げられること間違いなしなのだ。

パソコンで動画制作に挑戦

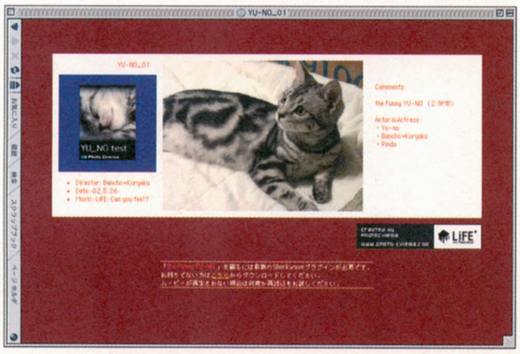
一般的に「動画」と聞くと、アニメーションやDVカメラで撮影したものなど、始めから動くものとして制作されたものがイメージとして思い浮かぶ人も多いだろう。しかし、CGなどいわゆる一枚の静止画からも、動画を作ることは可能なのだ。

また、最近では動画をホームページやDVDもしくはCD-ROMといったメディアを使い、独自に制作、配布するなど、発表する機会も多く、その注目度はますます高くなっている。

静止画から動画を作成するための市販のソフトウェアは多数存在する。ソフトウェアによっては難しい操作や専門知識も特にいらない。だから、ソフトウェアを買ったその日から、すぐに動画デビューというのもOKなのだ！


DCP_0044.JPG @ 100% (RGB)
100%
ファイル：570K/570K

用意した一枚のCG。このCGを動画制作用のソフトウェアを使うことによって……。


YU-NO_01
YU-NO_01
YU_NO test
Photo Cinema
Director: Bancho+Koryaku
Date: 02.5.26
Music: LiFE: Can you feel?
Comments:
the Funny YU-NO（2.9MB）
Actor & Actress:
Yu-no
Bancho+Koryaku
Rindo
LiFE
お気に入り
履歴
検索
スクラップブック
ページホルダ

動画再生用のプレーヤーを使い、パソコン上で再生している様子。ソフトウェアを使えば、ここまで短時間での制作もお手のもの!?

動画の解像度って実は低い!?

パソコンで再生する一般的な動画の解像度は、320×240ドットか、160×120ドットが一般的である。この動画をパソコン上で見るとドットが目立つために汚く見えてしまうが、実はテレビに映してみると、上手くにじんで綺麗に見えてくれるのだ。なにしろ、DVDやDVですら640×480ドット程度しかないほどである。動画をDVDに書き込むつもりなら、最高でも640×480ドットまでの解像度でOK。むしろ、それ以上の解像度で作る必要はない。

パソコンのディスプレイはテレビよりも性能が高く、各ドットがハッキリ見え過ぎてしまうため、解像度が低いとドットがクッキリと目立ってしまう。

動画フォーマットあれこれ

デジタル上で再生できる動画にはさまざまなフォーマットが存在する。現在、一般的な動画ファイルはMPEGという圧縮技術により作成されているものがほとんど。しかし、MPEGにも用途別にいろいろな種類が規定されている。動画を作る前に、以下の表でどんなフォーマットで作成したらいいかを確認してみよう。

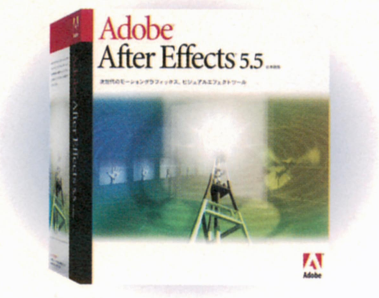
一般的な動画フォーマット

フォーマット	説　明
MPEG-1	画質はVHSビデオ並み。Video CDなどで使われる。Webブラウザ上でそのまま再生できるので、ほとんどのパソコンで再生可能。
MPEG-2	画質はS-VHS並みで、DVD-Videoなどで採用。高画質なためデジタル衛星放送にも利用されている。DVDが再生できる機器で見ることができる。
MPEG-4	最新の高圧縮技術で動画のファイル容量を小さくし、携帯電話や電話回線など、通信速度の低い回線でも配信できるが対応した再生ソフトが少ない。

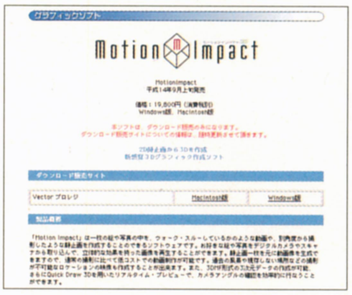
静止画から動画を作ろう

一枚もしくは複数のCG、静止画から動画を作成する時は、専用のソフトウェアを使おう。今回は、高画質動画レタッチソフトの「Adobe After Effects」や、3Dムービー生成ソフトである「Motion Impact」や「Life with PhotoCinema」といった、3つの動画制作用ソフトウェアを紹介する。

静止画から動画を作るといっても、各ソフトウェアでできることはさまざまだ。タイトルやぼかしなどの効果を付け派手な演出を施すもの、一枚の絵をあたかも3Dの動画のように立体的に動かせるものなどなど。興味を持ったソフトウェアがあれば、どんどんチャレンジしてみるといいだろう。



「Adobe After Effects」は動画に劇的なエフェクトをかけることができる、幅広いニーズに応えるプロユース向けソフトウェア。


グラフィックソフト

Motion Impact

MotionImpact
平成14年9月上旬発売

価格：19,800円（消費税別）
Windows版、Macintosh版

本ソフトは、ダウンロード販売のみになります。
ダウンロード販売サイトについての情報は、随時更新させて頂きます。

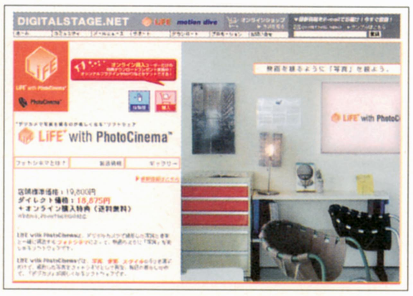
2D静止画から3Dを作成
新感覚3Dグラフィック作成ソフト

ダウンロード販売サイト

Vector プロレジ | Macintosh版 | Windows版

製品概要

2Dの静止画から3D動画を作ることができる新感覚ソフトウェア「Motion Impact」。



LiFE with PhotoCinema

店頭標準価格：19,800円
ダイレクト価格：18,875円
＋オンライン購入特典（送料無料）

CGやデジカメ写真から動画を作成可能な「Life with PhotoCinema」。手軽に動画を作りたい人に最適！

Adobe After Effects 5.5

Win **Mac**

●発売元：アドビ システムズ（株） ●URL：http://www.adobe.co.jp/ ●アドビストア価格：9万8,000円（Standard Version）

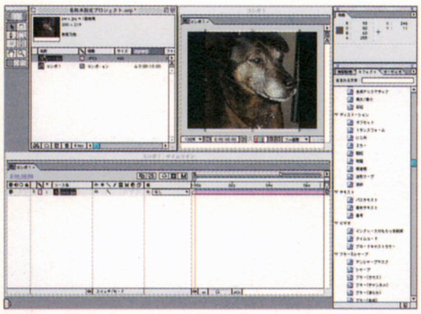
●Windows
- 対応OS：Windows 98～Me、2000、XP
- CPU：PentiumII以上搭載機種
- メモリ：128MB以上
- ハードディスク：120MB以上

●Mac
- 対応OS：Mac OS 9.1～9.2.1、Mac OS X 10.1以上
- CPU：PowerPC搭載機種
- メモリ：128MB以上
- ハードディスク：120MB以上

プロユースもOK！ 高画質エフェクト満載

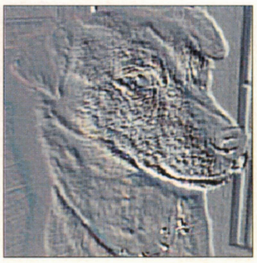
AfterEffectsは、簡単に言ってしまえば動画版「Photoshop」だ。あらかじめ用意してある静止画や動画に対してシャープやにじみ、テクスチャ、ノイズ、モザイクといった、Photoshopでお馴染みのフィルタを使うことが可能。だから、Photoshopを使い慣れている人なら、すぐに思いどおりの加工ができるだろう。

価格的にはやや高い印象を受けるが、それもそのはず。AfterEffectsはテレビや映画製作にも用いられ、プロユースとしても耐え得るソフトウェアなのだ。ホームページ用などの低い解像度から、DVD用などの高解像度動画にまで、幅広く使うことができる。

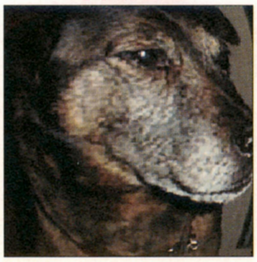


基本的にはPhotoshopやIllustratorなど、アドビ製品に近い操作性。ビデオ編集ソフトを使った経験のある人なら、すぐに使いこなせるはずだ。

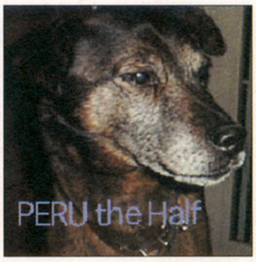
エンボス



球面処理



タイトル



Motion Impact

Win **Mac**

●発売元：(株)ホロン ●URL：http://www.holonsoft.co.jp/ ●価格：1万9,800円

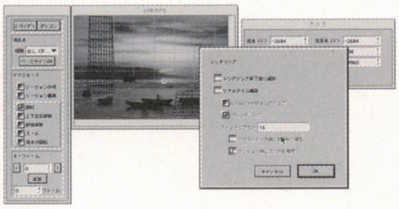
●Windows
・対応OS：Windows 95以降/NT4.0（SP3以上）以降
・CPU：Pentium 166MHz以上 ・メモリ：32MB以上
・ハードディスク：10MB以上

●Mac
・対応OS：Mac OS 7.6〜9.2
・CPU：PowerPC搭載機種
・メモリ：32MB以上 ・ハードディスク：10MB以上

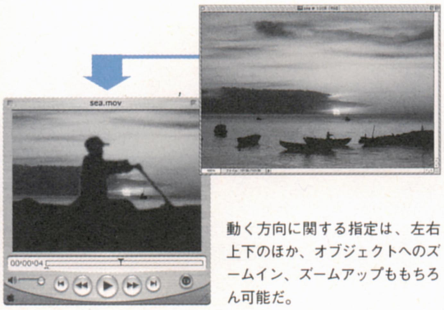
一枚の絵を立体的に動かす

「Motion Impact」は一枚の絵や写真をあたかも立体的に見せ、まるでその中を歩いているような動きを見せたり、同じ静止画でも別の角度から撮影したような絵を作成することができるソフトウェアだ。

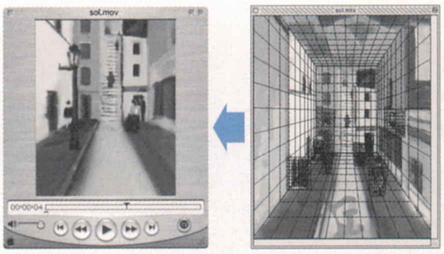
動画は、WindowsではAVI形式、MacはQuickTime形式（拡張子はmov）で書き出しが可能だ。そのため、インターネット上での動画配信はもちろん、あらゆるプレイヤーで再生できる。



静止画の中にある物体に奥行き（消失点）を指定することにより、あたかも静止画を3D CGのように見せることが可能となるのだ。



動く方向に関する指定は、左右上下のほか、オブジェクトへのズームイン、ズームアップももちろん可能だ。



人物や街灯をオブジェクト（突起物）として認識させ、背景に奥行きを持たせることによって3D化している。

LiFE with PhotoCinema

Win **Mac**

●発売元：(株)デジタルステージ ●URL：http://www.photo-cinema.com/ ●価格：1万9,800円

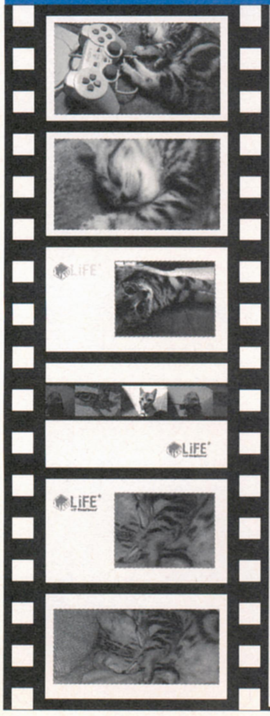
●Windows
・対応OS：Windows 98SE/Me/2000/XP
・CPU：500MHz以上のPentiumもしくは完全互換CPU推奨
・メモリ：64MB以上 ・ハードディスク：200MB以上

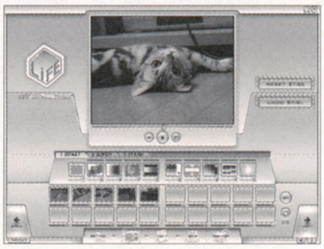
●Mac
・対応OS：Mac OS 8.6〜9.2、クラシック
・CPU：PowerPC搭載機種（初代iMac対応）
・メモリ：96MB以上 ・ハードディスク：200MB以上

自作のスクリーンセーバーを作ろう

「LiFE with PhotoCinema」は、複数のデジカメ写真や自分で描いたCGを合成したり、音楽と一緒に再生することで、まるで映画のように静止画像を「フォトシネマ」要するに動画として楽しめるソフトウェアだ。

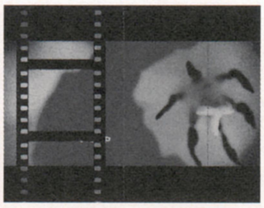
難しい知識も必要なく、操作も簡単。画像とあらかじめソフトで用意している音楽、演出タイプ（オールドシネマ風など）を選ぶだけで自動的にフォトシネマを作ってくれる。そのため、初めて使う人でも本格的な作品を作れる嬉しいソフトウェアだ。





音楽と読み込んだ画像、用意された合成効果を選ぶだけでフォトシネマが完成！ テキストも入れられるので映画字幕のようなメッセージやタイトルなども表示OKだ。

スクリーンセーバー



スクリーンセーバーとして保存可能な形式。ホームページでオリジナル素材として配布してもOK。

アプリケーション

LiFE
PhotoCinema

独立したアプリケーションとしての保存形式。クリックするだけで再生可能なので、CD-Rなどで配布できる。

Shockwave

ホームページ上で公開できるWeb形式。Shockwaveを含んだHTML形式で保存する。

DVの映像を組み合わせる

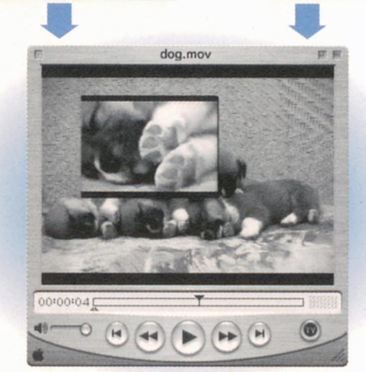
動画編集というと、普通に考えればDVや動画デジカメで撮影した動画を組み合わせて長編作品を作るという印象が強い。しかし、静止画も数秒間表示させることで動画の一部として使うことができるし、動画と動画の切り替わりに静止画をタイトル的に挿入してもいい効果が生まれるだろう。

　こうした動画ファイルや静止画ファイルを組み合わせて一つの作品として仕上げられるのが、このページで紹介している「iMovie 2」のような動画編集ソフトだ。

　動画編集ソフトを使えば、動画ファイルや静止画ファイルの合成もお手のもの。また、タイトルテロップやアイキャッチなども簡単に付けられるので、本格的な動画がお手軽に作れるのだ。

デジカメ写真やAdobe PhotoShop LEなどで作成した静止画像。

DVカメラで撮影した動画。静止画像と効果的に合成すると……。



動画と静止画を合成してみたところ。動画と動画の切り替わりなど、静止画をアイキャッチ的に使うとより効果的だろう。

Apple iMovie 2

Mac

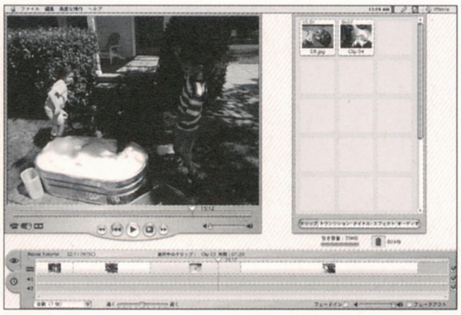
●発売元：アップルコンピュータ（株）●URL：http://www.apple.co.jp/ ●価格：5,800円（Apple Store価格、税別）

●Mac
・対応OS：Mac OS 9.0.4以上
・CPU：PowerPC G3 300MHz以上を搭載する機種
・メモリ：64MB以上
・ハードディスク：200MB以上

DV編集もこれ一本でOK

「iMovie 2」はDVカメラなどで撮影した動画を読み込んで、編集するためのソフトだ。しかし、動画データの編集ばかりではなく、デジカメで撮影した静止画像などを組み合わせて、動画データを作成することも可能なのだ。

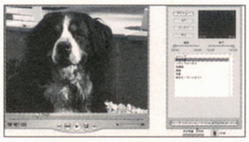
　静止画像は動画同士の間にアイキャッチ的に入れたり、タイトルとして合成するとよりよい演出効果が期待できるだろう。なお、作成した動画はQuickTime形式として保存できるから、ホームページ上での公開も簡単。さらに、同社のDVD作成専用ソフト「iDVD」用として保存すれば、そのままiDVDを使ってファイルを読み込み、書き込めるので、DVDでの保存もラクラクだ。

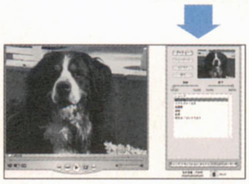


素材を読み込んで、下のチュートリアル部分にドラッグ＆ドロップするだけ。素材の順番は何度も簡単に入れ替え可能だ。

ビジュアルエフェクト

「エフェクト」は、セピア調、ソフトフォーカスなど動画や静止画に効果を加えることができる機能だ。

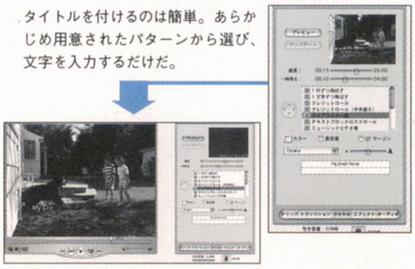




エフェクトにセピア調を選択したところ。こんな効果もクリック一つでラクラクできるのは「iMovie 2」ならでは。

タイトルエフェクト

タイトルを付けるのは簡単。あらかじめ用意されたパターンから選び、文字を入力するだけだ。



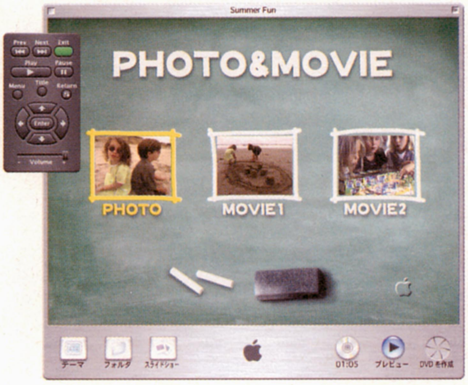
タイプライター風では一文字ずつ文字を表示させられる。

作った動画をDVDにしよう

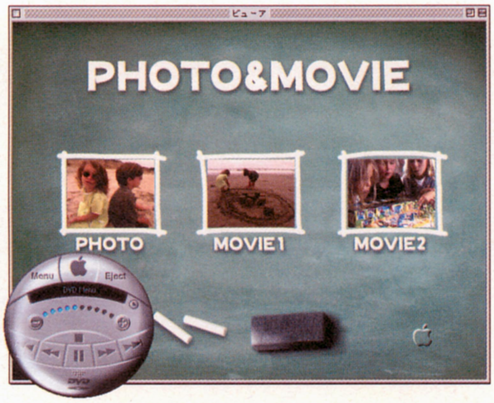
同じ記録メディアでもCD-R/RWでは対応しきれない程の大きいデータに対し、非常に有効なのがDVDと呼ばれるメディアだ。最小でも片面で2.6GBと、CD-R/RWの一般的な最大容量が800MBなのに対して、3倍強の容量を誇っている。そんなDVDメディアは、静止画データなど と較べて容量が大きいとされる動画データを保存するのに、最適なメディアなのだ。

なお、DVDメディアは、CD-Rなどと較べその種類も豊富にある。現在、一般に市販されているDVD-Videoに使われるDVD-ROMや、パソコンなどで記録可能なDVD-R、DVD-RAM、DVD-RAM、近頃規格が定まり市場に出回り始めたDVD+R/RWがある。DVDメディアは、用途や書き込みドライブ別に合わせたメディアの使用が必要不可欠なのだ。そういったメディアの種類と、それぞれの説明は下の表に詳しく説明したので、参考にしてほしい。

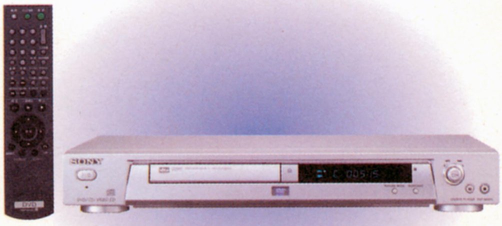
また、DVDを作成するには、専用のソフトウェアとハードウェア（DVD作成用ハードウェアに関しては次ページ参照のこと）が必要だ。ソフトウェアに関しては、大抵購入したハードウェア対応したものが同梱されている場合が多い。そのため、別途購入する必要はないだろう。



DVDを書き込む場合、専用のライティングソフトを使う。DVD作成の際は、画面のようにメニューを作る必要があるが、そういったテーマがソフト側に用意されている場合も。（画面はアップルコンピュータの「iDVD 2」。）



書き込み後は、きちんと再生できるかどうかのチェックも忘れずに。AVデータ（動画などの映像データ）の場合、PC以外にもできれば以下に紹介するようなDVD再生可能な機種でも再生できるかどうか試してみよう。



2万円もあれば専用のDVDプレーヤも購入可能。テレビなどの大画面でゆっくり鑑賞したい人向け。
（写真はソニーの「DVP-NS515」）

家庭用ゲーム機ながらDVD-ROMに対応し、DVD-Videoを再生する機能が内蔵されているPlayStation 2。

DVDメディアあれこれ

CDと同じ光ディスクの記録用メディアで、形もCDとまったく同じ直径12cmの円盤であるにも関わらず大容量を誇るDVDメディア。現在、書き込み可能なDVDメディアは、以下にまとめた5種類だ。種類によってその用途や目的も異なるので、きちんとチェックしてから購入しよう。

DVD-R
DVD+R
DVD+RW
DVD-RAM
DVD-RAM
DVD-RAM

さまざまな種類、形を持つDVDメディア。
価格もそれぞれ異なる。
（写真はTDK製のDVDメディア）

書き込み可能なメディア

フォーマット	説　明
DVD-R	一度だけ書き込むことができるDVDメディア。現在主流のバージョン2.0規格の場合、片面で4.7GB記録できる。他のDVDメディアと較べて、価格が一番安い。
DVD-RW	書き換え可能なDVDメディア。DVDレコーダなどAVデータを記録するのが主な用途になっている。片面で4.7GB記録可能。
DVD+R/RW	＋Rは一度データを書き込んだ後もデータを追記可能なマルチセッションに対応したDVD。DVD＋RWの場合は書き換えも可能。共に片面で4.7GB記録できる。
DVD-RAM	信頼性が高いのでバックアップなどのデータ保存のほか、高画質なAVデータ記録など幅広く対応。片面で2.6GBもしくは4.7GB、両面で9.4GB、17GBと記録容量も大きい。

DVD作成のためのハードウェア

DVD-Videoを作成するためには専用のハードウェアが必要になる。最近はデスクトップパソコンにもDVD作成用ドライブが搭載されている機種も珍しくなくなってきたが、まだまだ少数派。したがって、別売りのドライブを購入しなくてはならない人がほとんどだろう。

　ドライブ価格の相場としては、最近ではWindows専用で税込み4万円程度まで下がってきているため、比較的購入しやすくなってきているといえる。

　なお、外付けドライブにはWindows専用のものが多いのが実情。MacではiMacやiBookなど、ドライブをあらかじめ内蔵しているモデルが多いということも関係しているのかもしれない。

LaCie StudioDrive DVD-RW/CD-RW

ラシージャパン（株）が発売するWindows専用のUSB2.0接続モデルとWin、Macに対応したFireWireモデルの2種類があるDVD-RW/CD-RWドライブ。実売価格は6万円程度。http://www.lacie.co.jp/

DVR-ABH2

DVD MULTI
I-O DATA

DVD-ROM、CD-ROMの再生はもちろん、DVD-R/RW/RAM、CD-R/RWにも対応。1台で7種類ものDVD、CDメディアに対応する内蔵マルチドライブだ。ビデオ編集ソフト、ライティングソフトなど計8本ものソフトが同梱されている。実売価格は3万5000円。http://www.iodata.co.jp/

PIX-DVDRR/FW2

ピクセラが発売しているFirewire接続のMac専用DVD-RAM/Rドライブ。このドライブのほか、Macに標準搭載のSuperDriveにも対応した、低価格なMac用DVD作成ソフトウェア「CaptyDVD/VCD」も発売を予定している。詳細はhttp://www.pixela.co.jp/にて。

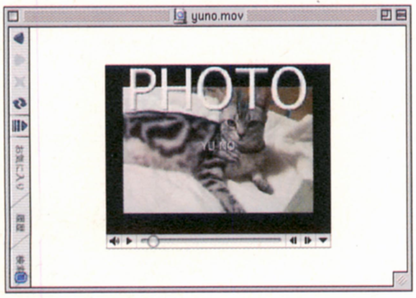
iMac

17もしくは15インチ液晶ディスプレイを搭載した一体型Mac。「iMovie 2」「iDVD 2」をバンドルし、DVD-RとCD-RWが書き込み可能なSuperDriveを搭載したモデルがある。http://www.apple.co.jp/

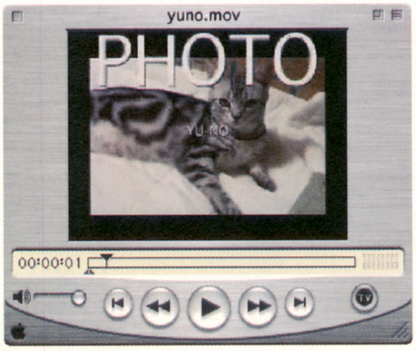
Webページで公開する

動画の発表先としてDVDは非常に高画質で良いメディアだが、DVD-Rなどを購入しなくてはいけないため、出資額が高くなってしまう。ここでは、Webページ上に動画を公開するという、手軽かつ無料の公開方法を説明しよう。

　Webページ上で再生できる動画のフォーマットには、以下の表のような種類がある。しかし、より多くの人に見てほしいのであれば、MPEG-1（ビデオCD形式）で保存しておくといい。あとは、Webページをデザインする時に、普通の画像（JPEGやGIFなど）と同じようにMPEG-1の動画ファイルを貼り付けておけばいい。動画ファイルの保存先も、静止画と同じ保存先（imagesフォルダなど）でいい。ただし、MPEG-1のファイルはJPEGやGIFなどと較べてファイルサイズが大きくなることに注意しよう。



MPEG-1で貼り付けた動画は、まるで静止画と同じようにページ内へレイアウトすることができる。特にプレーヤソフトが起動することもない。

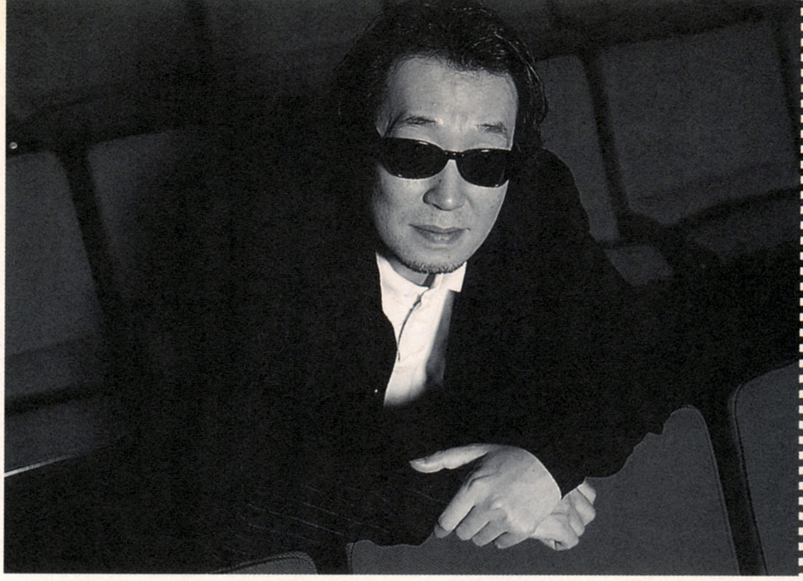


MPEG-1以外のほとんどの形式で保存された動画データは、再生時に対応したプレーヤソフトが起動するため、ページ内にデザインできない

ホームページで使える代表的な動画

フォーマット	特　長
MPEG-1	Video-CDで使われているフォーマット。ほとんどのパソコンで再生できるため、1人でも多くの人に動画を見てほしい時に使おう。ただし、ファイルサイズは大き目になる。
Windows Media	再生用のアプリケーションがWindowsに標準でインストールされているため、普及率が高い。Mac版のプレーヤソフトも無料で配布されている。
Real Player	Web用動画フォーマットの老舗。古くからインターネットをやっていた人は、一度はRealで動画を見たことがあるのでは？　Mac版の普及率が高いことも特徴的だ。
MPEG-4	最新の動画フォーマット。しかし、フォーマットが普及し始めたところなので、まだまだプレーヤソフトの普及率が低い。ただし、ファイルサイズに対する画質の良さは最高峰レベル。

広井王子



撮影●桜井ただひさ

ひろい おうじ／1954年2月8日生まれ、東京都出身。1976年にレッドカンパニー（現レッド・エンタテインメント）を設立。菓子のおまけ玩具の企画等を経て、TVアニメ『魔神英雄伝ワタル』のヒットにより一躍有名に。その後もゲーム『天外魔境』シリーズや、アニメ『魔動王グランゾート』などヒット作を多数手がける。今なお展開中の最新にして最大のヒット作は、言わずと知れた『サクラ大戦』シリーズ。その他にも、ラジオのパーソナリティーや舞台の脚本・演出、執筆活動など、その活動は幅広い。

モノ作りに携わる人間は異端者。それを恐る恐るのぞき見するのがエンターテイメントです

――最近ではエンターテイメントという言葉は「娯楽」という意味合いで使われていますが、広井さんにとってのエンターテイメントとは？

『エンターテイメント』の語源は確か『魅了される』とかそんな意味で、元々は反キリスト教的な意味だとか、悪魔的なものだとか、あんまりいい言葉じゃなかったと思います。言葉って、意味を反映している、生きているものだと僕は思っているんです。今でもその言葉に対して含んでいるものというのは変わらない。それは娯楽でもなんでもなくて、悪魔的なもの、魅了するものをエンターテイメントと呼ぶんです。ただ、それが一般的に広まったから反宗教的であるとか、そういったものではなくなっただけであって。

ですから、反宗教的だとか、反モラルだとか、そういったものを含んでいる人間こそがモノ作りに携わるものだと思います。たぶん社会生活をきちんとおくれないような人が「作れる」ものなのではないでしょうか。だから、「畳の上で死ねない」という言葉がありますが、実際その通りではないかと。最後は十字架にかかって死ぬんだと思いますね。それで本望と思わない限り、やはり「作れない」んだと思います。異端者達の集まりなんでしょうね。

モノ作りに携わる人間は異端者。それを恐る恐るのぞき見するのがエンターテイメントです。例えばビルが壊れたりする事は、現実にあってはいけないことですよね。でもそれをドキドキしながらみんな面白がって見ますよね。それがエンターテイメントの本質なのだと思います。だから、あってはいけないことをどう作れるかということではないですかね。

もちろんいろんな方向があると思います。今のエンターテイメントには、「やっぱり友情はいいね」とか、アンダーグラウンドや反モラル的な要素を表に出さないで落ち着かせる。それがいい悪いは別にして時代なのでしょう。でもきっと本質的な部分というのは変わっていないと思いますけど。

――それは上手く見た目は取り繕っているということですか？

はい。たぶん。誰にでも優しく、理解していただけるようにということです。今のエンターテイメントという言葉には、「非常にアメリカナイズされた」という言い方でもいいかもしれません。もちろん「今の」ですが。

お客様に親切に。そして、役者さんとスタッフに親切に。最後は、スポンサーに親切にです（笑）。

――クリエイターとして作品を作るときに何を心がけていますか？

お客様に親切にです。そして、役者さんとスタッフに親切に。最後は、スポンサーに親切に（笑）。

自分が作りたいものっていうのがないんですよ。お客様が喜ぶものが自分の作りたいもの。自分の中で「これが作りたい、主張したい。」っていうものはないんですよ。

僕が作りたいものっていうのは、これだったらお客様が喜んでくれる、これだったらスタッフの皆さんが面白がってくれる、役者がこれを面白がるぞ、だとか、そういったものなんです。そして、結果的にスポンサーが最後に「いやあ儲かった、儲かった」と言ってくれたら、こんな嬉しいことはないんですよ。ただその最後のツメは、僕は甘いんですけどね。

――つまり広井さんにとっては、何かメッセージを伝えるとか、そういうものではないということですか？

あまりないですね。最終的にそういう物になってしまうかも知れませんけど、最初からそう目指したことはないです。

――そうして、作品を作っていく上で、ここをこうしたいのに上手くいかないなど、いろいろ苦労される事があると思うのですが？

それらにはどこかにきっと理由があるんです。例えばコミュニケーション不足であるとか。その都度話合いをして、「どうすれば上手くいくんですか？ 僕はこう思うんですよ」と話合います。例えば、役者さんがこの台詞はちょっと言いにくい、何か引っかかりを感じる時はセリフと生理が合っていないんです。そういった時には、役者さんの方にも考えてもらいます。「こういう方向のセリフだったらどうですか？」とか、「こういうのはどうでしょうか？」と向こうから言ってくれたりします。結果として「ああ、こっちの方が合いますねぇ」ということもね。そういうふうに制作の途中で意図したものがどんどん変わっていくことはあります。

始めに提示したものと違ってもいいんですよ。それでも目指している方向がお客様の喜ぶものであれば。そうなってくれるのであれば、いくら変わっても構いません。最後に一言僕の意図した台詞を入れさせてもらって、それ

ゲーム『サクラ大戦1〜4』
（写真はドリームキャスト版）。総合プロデュース＝広井王子、脚本＝あかほりさとる、キャラクターデザイン＝藤島康介、音楽＝田中公平と豪華スタッフの集結が発売前から話題に。今も広がり続けるサクラの世界の、すべてはここから始まった。　©OVERWORKS/SEGA　©RED

で帳尻は合わせたりということもありますし、本質的なところは何も変わっていないんです。そうやって作るものが僕は好きです。だからスタッフや役者の皆さんに親切にと。それは『サービス』と言ってもいいかも知れない。

——サービスですか？

スタッフにもサービスしたいんですよ。自分がやりたくてその世界に入ってきたんですから、仕事の域を超えて作品に取り組んで欲しいんです。僕のプロジェクトで、その世界に望んだものが何か叶うといいなと。僕はアーティストではないんです。作品のための、アーティストであるスタッフのための環境作りをしているに過ぎないんです。

——一般的にクリエイターは何か表現や主張したいものがあって、作品を作るということが多いですが、先ほどの話では広井さん自身にはあまりそういった部分がないと伺いました。広井さんの『創る』原動力とは何なんでしょうか？

うーん、なぜ創るのか？　お客様が喜んでくれるからですね。

——そこに尽きると。

はい。そこにお客様がいるからですね。そういうものが見えない限り、僕は創りません。もしくはスポンサーの依頼がない限りは（笑）。そういったものがないのであれば遊んでますし、遊んでいる方がよっぽど面白いですよね（笑）。

モノ作りって手間がかかるんですよ。何もしない時間も必要なんです。その上で集中していかなくてはならない。例えば、「歌謡ショウ」の場合は台本は一月に上がってないといけないんです。その前に曲作りだのなんだのと、本当に大変な時間が必要です。

個人的に芝居を見に行く予定を立てても、最近はチケットがすぐに売れてしまうので、どうにかこうにかチケットを抑える。でもその日がどんどん潰れてくんです。そうすると誰かにチケット譲る事になっちゃいますよね。もうそれが悲しいんですよ。「こんないい席なのに」とかね。うん、それが僕の今の悲しみ（笑）。だって楽しみにしてたのに、この日は絶対行くんだと思っているのに。

でも、仕事は仕事。やっぱり自分で受けた仕事ですからね。スタッフのみんなが待っていますし。

僕は自分の作った作品に対して違うねっていいます。僕の目は公正な目で、それをみんなが信じてるからやれるんじゃないかな。

——『サクラ大戦』【注1】では基本的にはどういった形でプロデュースされているのでしょうか？

プロデューサーの域を超えていますね（笑）。僕のスタイルは本当はやってはいけないと思います。ただしプロデューサーと、企画者と、漫画の原作者と、舞台の脚本・演出家と、全部人格が違うんですよ。

僕が原作を書きますよね。それが担当者であるとか、レッド【注4】やセガに廻るんですよ。そこからもう一度プロデューサーの自分のところに帰ってくるわけです。

その時にそこで自分でもジャッジするんです。「オッケー」、もしくは「違うね、コレ。もう一度」とか。人格を変えなければいけないんですよ。僕は自分の作った作品に対して違うねっていいます。そこで「書いたのは自分でしょ」って、つっこまれるんだけど（笑）。書いているときは人格違うんですよ。周囲のスタッフには分かりにくいですけど。

——あくまで『脚本家』広井王子は『脚本家』広井王子ということですか？

そうです。あくまで脚本は脚本。書いている時は、本当に脚本のことしか考えていませんし、自分のやりたいこともありますし、そういうことを含めて一生懸命良い作品を作ろうとしていますが、総合プロデューサーの自分はもう意識が違います。「ここまでやっていいのかどうか」「もっと笑いが必要だぞ」っていうのを、今度は冷静に判断します。プロデューサーの僕の前にきた時は、『セガの中のサクラという作品』、もしくはそこにつながるものですからね。プロデューサーはプロデューサー業なんです。

——あくまで、創作物に対して『仕事』をするということですか？

ええ。その作品をおもしろいものにして、お客様のもとに届けるのが仕事です。ダメなものはダメと言います。出せるものと出せないものがありますから。それはレッドで作品を出そうと、他の会社で出そうと公正です。

レッドの中で会議をしていて「これやろうね」と言ってはいても、プロデューサーの僕の前に来たときには「これはダメ」と言いますから。

そういう意味では公正なんです。だから座れるんですよ、総合プロデューサーの椅子って。僕の目は公正な目で、それをみんなが信じてるからやれるんじゃないかな。それは例えば『サクラ』であれば『サクラ』というキャラクターと、それを愛して下さるお客様を守るために。

——広井さんにとってクリエイターとプロデューサーは違うものだということですか？

少し違いますね。クリエイターを守るのがプロデューサーですから。それにお客様も、作品も、スポンサーも守っているんです。そして守るために、プロデューサーであるために必要なことというのもあって、やっぱりメッキじゃダメなんですよ。色々観たり経験していないと。

——出力するには入力されていないといけない？

そうです。プロデューサーの僕はクリエイターではないですから。クリエイターを集めて「これこれこういうことをやりたいんですけど、やりませんか」と風呂敷を広げてスタッフを包むわけです。

そして広げただけではなくて、向かう星を指さなければいけないんです。「あの星に向かう」って。それが明快なものであればみんなが進めるわけです。

そして辿り着いた時にみんながハッピーであればよしと。

REVUE　サクラ大戦　スーパー歌謡ショウ『新編　八犬伝』
艶やかな衣装に身を包んだ、『新編　八犬伝』のメインキャスト陣。
今回はなんとワイヤーを使ったシーンも登場した。
©SEGA　©RED

MOVIE　サクラ大戦 活動写真
昨年公開された劇場映画。2Dと3Dを見事に融合させた映像美は必見。待望のDVDは11月22日発売予定。
（イラストはDVD用描き下ろし）
©2001 SEGA・RED/「サクラ大戦 活動写真」委員会

サクラ大戦
〜桜華絢爛〜
SAKURA WARS
SEGA
DVD

OVA　サクラ大戦 〜桜花絢爛〜
帝国華撃団・花組結成秘話と、大神が隊長として花組をまとめ上げるまでが描かれたOVAシリーズ第1弾。
写真は全話を収録した『サクラ大戦〜桜花絢爛〜　DVDコレクション』
販売：バンダイビジュアル

DVD
サクラ大戦TV
Sakura Wars
SEGA

TV　サクラ大戦
花組メンバーひとりひとりにスポットを当ててドラマが展開したTVシリーズ。迫力のメカアクションも見逃せない。
DVD全9巻発売中。
販売：バンダイビジュアル

――最近の展開としては、マガジンZで『サクラ大戦　マンガ版』が始まりました。広井さんはここでは原作としてクレジットされていますけど、具体的にはどのように関わっていらっしゃるのですか？

脚本形式で原作を書き下ろしています。僕はメディアを越えるのが好きですから。最初は池上さんと組んで【注3】いろいろ教えてもらいました。

でも、僕にとっては漫画原作はどうも苦手な部類みたいですね。漫画が凄く好きだからかも知れません。

漫画というのは、３０％ぐらいは原作の僕の部分なんですけど、残り２０％が編集者であと５０％はマンガ家さんの世界です。僕の手元から脚本を離さなくてはいけない。

例えば舞台の場合は脚本が離れなくていいんですよ。「ここの場面違う！　こうだよ、こう」と言えるんです。ゲームもそう。でも、漫画はできないんですね、ただの原作にすぎないから。このコマは違うといっても、「イヤできませんよ」と。それは編集さんの仕事なんですね。

――自分の世界なのに口出しできない！って感じですか？

そうそうそう（笑）。漫画はね、敷居が高いんですよ、僕にとって。一番『広井王子流』にならないところ。しっくりいかないところなんですよね。

でも、それは僕がもう一回勉強しなければいけないところだと思うんですよ。そういう、いかにマンガ家に伝えられる脚本を作れるかというね。きっと、もっといろんなやり方があると思うんですが。

だからそこをもう一度勉強し直さなければいけないな、と思って受けたんですよ。

『ライオンキング』を舞台化するなら、『スーパーマリオ』を舞台化すればいい、なんでやらないのかな。不思議だ。

――ちょうど今取り組んでいらっしゃる『サクラ大戦　スーパー歌謡ショウ【注2】』は、ゲーム中のいわゆる劇中劇『レビュウ』を現実の舞台で行うというものですよね。これは子供の頃に観た浅草のレビュウから発想を得たと聞いていますが、やはりそういった体験が広井さんのモノ作りの根底にあるのでしょうか？

そういう部分は結構ありますね。子供の時に見たテレビなどにも影響を受けていますし、映画とか、舞台とか、そういうモノを子供の頃にたくさん見せてもらえる環境にいたっていうのが、僕にとって大きいと思うんですよ。

今の時代にレビュウをやるというのはバカげたことで、それもゲームを作ってきた人間が、ということになると、「なんじゃそれ？」と言われました。

やっぱり、舞台を作るとなった時に、舞台に関して僕は経歴が無いわけですし、なくては作れないのが普通ですよね。スタッフもなかなか言うことを聞いてくれないし。

おまけにゲームって別のメディアですから、舞台側からすると余分なヤツらがやってきたって思われちゃうんです。そういう意識はわかります。自分たちが長年作ってきた世界の中に土足で踏み込むようなものですから。なんというか、「どうせゲームだろ」みたいなね。そういう目で見られてましたね、初めは。

ただ僕にはですね、一点だけその世界の人たちに勝てる部分があったんですよ。それはね、僕の経歴です。僕は子供の頃、舞台の中にたっぷり浸かっていたけれども、そんな生活を彼らは送っていない。皆さん舞台作りに一生懸命で舞台そのものを観ていないんですね。僕の方がたっぷり観ているんで、「あれを観ました、これも観てます」だとか、昔のパンフレットとかを見せると、「恐れ入りました」ってことになっちゃうんですよ。「お、本物が来たぞ」って、向こうもこちらを認めてくれるんです。

その一点だけが、僕が、もしかしたら舞台をやれるって思った理由です。そしてそれを武器にしたところがありますね。僕が子供の頃に観たり、感じたりしたものを「こんな風にやりたいんだ」とスタッフに説明して、今風にどうアレンジして、今に通用するモノにするかと考えて。

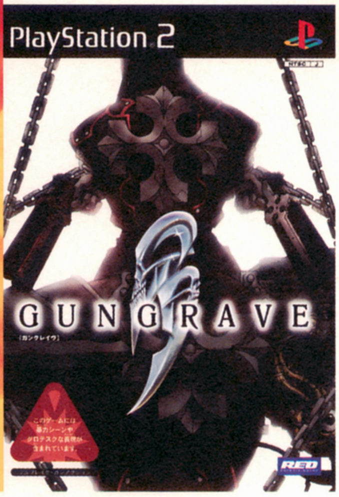
やっぱり、あの頃のままのレビュウをやったとしても、リズムが遅いんですよ。今の時代って、生活のスピードが速いので、昔の舞台のリズムではできないんですね。だから僕としては、お客様がいっぱいいる、あの華やかな空気が実現できないかと思ったんです。

――それそのものを再現するのではなくて、そういう光景をみんなに見せたいということですか？

見せたいというよりも、今の人たちで作れないかと思ったんです。舞台というのはお客様も含めて作るものですから。今のお客様でそれができないかと。

――確かに劇場は一つの世界ですよね。

はい、そうです。でも今の舞台は冷たいと思うんですよ。どこの舞台でも客席と舞台とに距離がある。観せられているというかね。それを観ていたら舞台の上の役者さんも、スタッフも、お客様も、みんなが一緒になっているという、そんな昔の光景が僕の脳裏をよぎったんです。昔はぎゅうぎゅう詰めで立ち見も多かったですからね。そんな世界を、空間を創ってみたかったんです。



サクラ大戦 ～大正恋歌～　全２巻
月刊ドラゴンマガジンで連載された、花組の知られざる日常を描いたオリジナルストーリー。様々なメディアの特長を最大限に生かして展開されるのもサクラの魅力。（富士見書房刊）©2001 Hiroyuki Kawasaki,Eiji Suganuma/SEGA・RED 1996,1998

NOVEL　サクラ大戦　全4巻
ゲーム版の脚本を担当した、あかほりさとる氏による小説版。ゲーム『サクラ大戦』の世界を、新たな魅力とともにみせてくれる。（富士見書房刊）©1999 Satoru Akahori,Matsuri Okuda/SEGA・RED 1996

GUNGRAVE
広井王子氏率いるレッド・エンタテインメント自社ブランド作品第一弾。原案・キャラクターデザインに『トライガンマキシマム』の内藤泰弘、メカデザインに『ああっ女神さまっ』の藤島康介が参加した、まさにトップクリエイターの夢の競演。主人公グレイヴが、たった一人で過酷な戦いに挑むアクションゲーム。©RED／内藤泰弘　2002　左イラスト：内藤泰弘

そしてまずお客様にきて頂く導入口として、僕はゲームを利用したんです。ゲームを原作として使って、お客様に認知して頂く。

それは全てのメディアがやってきたことで、映画だって、舞台の方が人気のあった頃は、舞台を映画化していたし、その逆にもなっているわけです。

その時一番輝いているモノ、一番お客様が喜んでいるメディアの作品を使っていたわけです。小説の舞台化は今でもやっているし、漫画のアニメ化、映画化は当たり前のことですし。

そして次はゲームの時代だと思うんです。ゲームのテレビ化、映画化、そして舞台化。全然問題ないんじゃないかと思うんですが、なぜか皆さんゲームだっていうと嫌がるんですね。不思議でしょう（笑）。

例えば『ライオンキング』を舞台化するなら、『スーパーマリオ』を舞台化すればいい、『ドンキーコング』もおもしろそうだね（笑）。そうだ、ゼルダのミュージカル、冒険活劇なんてすぐできると思うんですけどね。なんでやらないのかな。不思議だ。

――言われてみれば確かに。

でしょう? コンテンツ、コンテンツっていろんな所でいってるのにね

子供のおもちゃ箱に仕切はないんです。区別する必要がないんですよね

――お話を伺って感じたのですが、広井さんはメディアの違いといったものを全然意識していらっしゃらない?

まったくしていません。僕のおもちゃ箱には全部ありましたから。子供のおもちゃ箱にはそういった仕切はないんです。おもちゃ（玩具）と一緒に漫画があったり、ゲームがあったり。区別する必要がないんですよね。

ただメディアによってルールは違います。それだけは意識しないと、やっぱり困っちゃいます。お行儀が悪く見えますよね。基本的には、メディアを越えたらゼロリセットだと思った方がいいです。僕、歌謡ショウを初めてやる時にモップがけから始めましたから。かけさせてもらいました。そこから、意識だけでも、そこからスタートしないとダメですね。やっぱりそうしないと仲間になれないんです。

――その世界に入っていくには?

そうそうそう（笑）。お行儀よくしませんと。お金だけ持っていてもいいモノは出来ません。

――様々なメディアに展開している『サクラ大戦』ですが、プロデュースの上ではゲームがメインというか骨格になるわけですか? 今はメディアミックス作品って非常に多いのですが。

そうですね。やっぱり頭の中から離れないですね、ゲームは。さっき話にでた漫画版でも、ゲームに登場したシーンを取り入れていますし、それはサクラの他のメディアでも同じです。

でも、いわゆる「メディアミックス」って、僕に言わせればちゃんとやっていないと思うんですよ。ミックスしていない、単体ですよね。一番大事な「スタッフ」がミックスしていない。

モノ作りの人間がミックスしない限り、ミックスにはなりません。ただテレビはテレビを、漫画は漫画を作っているだけです。タイトルだけ同じってこと。それでは何をミックスしたのか僕には全然理解できない。ミックスっていうのは人間を、技術をミックスしないとミックスにならない。

だからゲームで使った技術をそのままアニメに使いたいし、実際に使ったりもしています。最終的にはゲームのスタッフでアニメを作ってもいいんじゃないかと思いますね。

また僕の場合は、例えば歌謡ショウの際にゲームやアニメのスタッフを連れてきて、「こうやるけどOK?」と確認だけは取ります。それが今のところできる精一杯のミックスなんです。

サクラ大戦では全メディアを集めたメディアの大会議とそれぞれのメディアの担当者が集まる「サクラ会議」が月に一度あるんです。そこでは香山さんも来まして、全てを把握して僕と香山さんで指針を決めています。香山さんはスポンサー代表だから対決しちゃうこともありますけどね。

でも、僕らがやりたい事も、香山さんはよくわかっていらっしゃるから。「スーパー（歌謡ショウ）ってそんなにかかるのか?」「はい」「しょうがないな」ってね。「やめられないな」って（笑）。そういう意味ではものすごくよい理解者ですね。

――やはり縁みたいなものが。

ありますね、助けてもらっています。あれほど理解してくれる人ってなかなかいないです。暴走もありますけど。何がやりたいのかってことをよく聞いてくれます。そして「それ叶えてやるから、これやって」と交換条件を出してくることもあります。でもスポンサーとの関係としては最良です。気持ちいいですね。ある意味、香山さんもエンターテイナーなんでしょうね。僕が喜ばされてますもの（笑）

【注1】架空の時代『太正』を舞台に、帝都の平和を守るために結成された『帝国華撃団』の活躍を描いた作品。96年に発売されたセガサターン用ゲームソフトを皮切りに、CD、ビデオ、アニメ、舞台――など、様々なメディアに広がって今なお展開中。先日、ゲーム最新作『サクラ大戦５』の制作も発表された。

【注2】普段は『帝国歌劇団』として大帝国劇場で踊り歌う少女達が、ひとたび帝都の危機には『帝国華撃団』として戦いに赴くのがサクラ大戦。歌謡ショウは、そんなサクラ大戦の世界の人々の日常と劇場でのレビュウ公演を、実際に声を担当した声優が、現実の舞台にて演じる夢の公演。6回目に当たる『新編　八犬伝』からはタイトルに『スーパー』がついて更にスケールアップした内容で送る。

【注3】『王立院雲丸の生涯』原作・広井王子、作画・池上遼一。91年から週刊少年サンデーで連載。全3巻。広井氏の漫画原作者としてのデビュー作。

【注4】株式会社レッド・エンタテインメント。01年に旧名レッド・カンパニーから会社名変更。『遊び』を真剣に考えるクリエイト集団。最新作はPS2用ソフト『ガングレイヴ』。

【注5】株式会社セガの現代表取締役・最高執行責任者の香山哲氏。

Making of Entertainment

サブカルとエンターテイメント

　サブカルは、傍流の独特な文化のことである。広義にとらえれば、若者文化や都市文化ですら、サブカルというくくりに入ってしまう。一般文化から見たサブカルとは、例えばアニメやマンガ、ゲームであったり、または風俗、トイ、アングラ系など、そういったくくりのものとして認識されている。しかしながら、一般的な視点から見たサブカルのジャンルに属するはずのマンガやアニメの中でも、「サブカル系マンガ」等は存在する。サブカルの中に更にサブカルがある、という、まるでマトリューシカの様な入れ子構造に入り込んでいくようだ。

　サブカルという言葉自体、最近ではあまり聞かれない。以前はサブカルブームに乗って、そういった傍流の文化に興味を持つことが逆にかっこいいといわれた時期もあった。しかし最近では趣味が多様化し、主流に対する「傍流」という意味での様々なサブカル文化にも脚光があたってしまい、表舞台に出てくるようになったからである。そうなるとサブカルという言葉が持つアングラな響きや、雑多なイメージすら、本来の意味から離れてきはしないだろうか。サブカルを楽しむという行為が、以前のようなちょっとアングラで退廃的なものから、単なる幅広いジャンルをこだわらずに見ていく方向に変わっていくのだろう。

　そう考えるとサブカルは、傍流の、気づかれないけれども一種独特の雰囲気を放つ事象やカルチャーというくくりよりも、「周りに流されずに自分が気に入ったものを楽しむ」ことにつながっていくのではないだろうか。

　つまりジャンルのくくりのとらわれずに表現することが、サブカルという言葉の上では自由なのであって、そこでできる自己表現の中にこそ真のエンターテイメントがあるのではないかと思われる。ある意味現代でサブカルを語ることは、エンターテイメントを楽しんでいくことに他ならないのではないだろうか。どんな形であっても、今は作品をエンターテイメントとして楽しめる下地がある。そういった、「エンターテイメントを楽しむためのサブカル」という方向性で、サブカルを再認識してみよう。

自由なコラボレーション

　最近は各ジャンル間の境界が曖昧になってきている。例えばマンガ・アニメなどのジャンルでいえば、今まで「絵を描く」といった作品作りに携わる人が、一つの専門職にとどまらなくなってきた。同じ「絵を描く」作業をしているのにも関わらず、である。例えばアニメーターがイラストを描いたり、ゲームデザイナーが映像作品を描いたり、マンガ家が映像作品を作り出したり。しかし本人達は、自分の信念に基づいて一つの作品を作りだしているにすぎない。

　そこで最近は「コラボレーション」という便利な言葉が使われるようになってきた。元々は共同で何かを作りだすことを意味するが、例えばゲーム業界にいながらアニメ制作に関わったり、アニメーターが作品をマンガ化したりといったことが多くなってきたので、そういった際にこの言葉を用いるのである。昔であればその専門以外の業界ではなかなか仕事が出来なくなかったのに、「絵を描く」といったような仕事は実に様々な業界で可能になってきたのだ。

　本来ならそういった他の業界のことに手を出すのは「片手間」のように受け取られ、それこそ雑多な印象を受けたサブカルチックな色物として認識されたものだった。しかし、現在ではそういったことを手がける人々は「クリエイター」と称され、彼らは「描きたい作品を描いたら表れた媒体がたまたまこれであった」といった、ジャンル間の境界にとらわれない仕事をしている。各ジャンルのコラボレートによる作品作りは、ジャンルというくくりにとらわれず、好きなように作品を制作することに他ならないのだ。

好きだと信じたジャンルに脚光を当てる

　ジャンルのコラボレートを行っても、それでもマイナーなジャンルというものは存在する。一般的には「売れない」というくくりでまとめられてしまっている。

　しかしそれらこそが立派なサブカルであることを認識し、現在の多様化した趣味の中では、傍流にこだわることが却っておかしいとも言えるのだ。そうなると正面から一つのジャンルに取り組むのではなく、何か別のジャンルとコラボレートすることによって、新たな展開が見えてくる場合もある。

　自分の真に好きなジャンルこそが、どこまでも作品作りや行動の原動力となるのである。だからこそ広くエンターテイメントを楽しむつもりで違ったジャンルとコラボレートしてみると、面白いのではないだろうか。

作品作りの楽しさ

　好きなものを好きなように作った作品は、ある意味非常にマイナーで、それこそサブカル的なにおいがするものであるかもしれない。しかし、それが新たなジャンルに光を当てたものであったり、自分の真に好きなジャンルのであったりした場合、愛着も非常にわくだろう。それこそが真のエンターテイメントなのである。

　幸い現在ではパソコンなどの普及によって、非常に作品作りが容易になってきた。以前では「アニメを作りたいけどとても一人で出来ないからマンガ家になる」とか、「映像作品を作りたいけど出来ないからゲームクリエイターになった」といった制約があった。しかしアニメ、ゲーム、映像作品、どんなものでも時間さえかければ個人の力で完成させることが出来る。自分が真に表現したいものが作り出せるようになったのだ。

　そこで出来るものは確かにサブカル的であるかもしれない。しかし制約なしに「本当に形にしたかったものを理想に近く形に出来る」ということは幸せである。そこに手作りの良さと、自己表現への理想形がある。

　今こそ作品を作り、それが出来る楽しさを味わってみよう。

エンターテイメントを仕事にするには？

学校編

絵の仕事をしたい、マンガで食べていきたい、ゲーム製作で身を立てたい。もしそう考えているならば、”エンターテイメント“という言葉を無視することはできない。それらの仕事とエンターテイメントの関係は？ そしてエンターテイメント作家になるためには何が必要になるのだろうか？

楽しくなければ生き残れない！

そもそもエンターテインメント、あるいはエンターテイメントとは何だろうか？ 広辞苑第五版（岩波書店刊）ではただ単に「演芸、余興」とだけ記されている。講談社学術文庫英和辞典で「Entertainment」を引くと、「1、もてなし、歓待。2、宴会、酒宴。3、慰み、娯楽。4、演芸、余興」となっている。言い換えればエンターテイメントとは「人を楽しませること全て」ということになるだろう。

そして絵、マンガ、アニメ、ゲームなどを”仕事“として考えるならば、購入した人がその作品を楽しめるかどうか、つまりエンターテイメント性は最重要ポイントの一つである。購入者に代金分の価値を感じさせられなければ、その作品は売れないからだ。

「そんなことはない、芸術性の高い作品はすぐには人々に受け入れられないことがあるし、エンターテイメント性に乏しくとも質の高い作品は存在する。売れることが最重要なはずはない！」

そう言う人もいるだろう。その考え自体は間違いではない。極端な例えだが、山の中に一人籠もって絵を描き続け、その死後100年経ってから作品の素晴らしさが世に認められる、ということもあるかもしれない。だがこの例え、絵の仕事をしていることになるだろうか？　絵で食べている、絵で生活していると言えるだろうか？

売れる作品とはお客さんが喜ぶ作品

作品が売れなければお金にならない。お金がなければ生活はできない。ならば売れる作品を作ればいい。考えてみてほしい。売れるということは買う人がいるということ。その作品を手にしたお客さんが作品を楽しんでくれるということである。自分の作品でお客さんに楽しんでもらおうと工夫し努力することは、ある意味当たり前のことではないだろうか。

確かに売れていなくとも優れている作品はある。しかし芸術的に優れていて、なおかつ売れている作品も当然ある。勘違いしてはいけないのは、作品の芸術的優劣と売れる売れないは評価軸としては全く別のものだということだ。

そして作品制作を生活の手段にしていくのなら、売れる作品、エンターテイメント性のある作品を作ることのできる人の方が有利なのは当然である。

ではエンターテイメント性を作品に持たせるためには、どのようなことが必要なのだろうか？　その要素は数多いが、ここでは基本的な四つについて解説していこう。

取材・文＝新丸一（にいまるいち）
撮影＝桜井ただひさ（P41、46）

Skill——技術

技術

作品を制作するための技術である。理屈や知識で作り方を知っていたとしても、実際に手を動かして作品を制作できなければ意味がない。これも作品を作り上げながら自らの体に覚え込ませていくことになるが、知識ある人の指導があれば大きな助けとなるだろう。

Knowledge——専門知識

知識

作ろうとする作品についての専門的知識は必要となる。これを身に付けるには、一つ一つの作品を作り上げながら、自らの経験を元に学んでいくしかないだろう。もちろん、書物を読んだり、既に知識を身につけている人から教わる、というのも有効な手段である。

Objectivity——客観性

客観性

自分の作品を客観的に判断する力であり、一般常識、一般人的センスと密接に関わっている。作品作りを職業とするなら、作品が世間に受け入れられるのが百年先ではしょうがない。今、お客さんになる人達は何を考えているか、次に求められるものは何かを客観的に察知する感覚がある程度必要となる。そして、それらの感覚は他の人との交流から養われていく。

Idea——独自の発想

アイデア

優れたエンターテイメント作品には、他の作品との違いを生む独自のアイデアが欠かせない。一見「学ぶ」ものではないように思えるアイデアだが、これは作品に関する知識を学ぶことと密接に関係している。自分の発想が新しいのか古いのか判断したり、温故知新のことわざ通り古い知識から新しいアイデアが生み出すには、知識が不可欠だからだ。

四大要素を身に付けるには？

これら四つの要素は、結局のところ作品作りを通して身に付けていくしかない。その際に一人で努力を続けていくのもいいが、独学独習では知識、発想、技術は身についても、常識的感覚が磨かれない危険性がある。

その点では、各種の学校に通う、というのは上達の手と言えるだろう。その道の先達であるプロ作家を講師に迎えている学校も多いので、知識や技術については的確な指導を受けることができる。発想に関してもアドバイスを得られるだろう。そして何よりの利点は、講師陣や同級生が常に周囲にいること。いつでも自分の作品に対する意見を聞くことができるため、独りよがりにおちいる可能性を減らせるのである。もちろん、独学独習で成功したエンターテイメント作家もたくさんいる。しかし、これからエンターテイメントで食べていく、生活していくことを考えているのなら、学校に通うというのはかなり有効性の高い選択肢だと言えるのだ。

自分を磨き高めつつ、”普通“の視点も失わないという困難な道を、あくまでも一人で突き進むか、講師や同級生の支援を得るか。選ぶのは君次第である。

次のページからは、君が四大要素を身に付けるのを手助けしてくれる各種の学校について紹介していこう。

エンターテイメントの神髄を学ぼう！

～アミューズメントメディア総合学院コミック学科の場合～

知識

アイデア

技術

客観性

作品制作に必要なエンターテイメント性、それを身に付けるため学校に通った場合、独学独習と較べてどのようなメリットがあるのだろうか？　アミューズメントメディア総合学院のコミック学科を例に一つ一つ見ていこう。

同学院コミック学科は二年制。大きな特徴の一つは、授業と平行して常に自分の作品制作を行うことにある。

一年次では漫画技法の基礎を「キャラクター絵」「背景・技術」「演出効果」「作品制作」で学び、これに「自主制作」が加わる。二年次では「少年マンガゼミ」「少女マンガゼミ」「イラストゼミ」「技術ゼミ」のいずれかに所属、目標に合わせて学んでいく。

一年次で言えば「演出効果」などは180分授業（10分の休憩アリ）で一日一授業が基本となる。例えば午前中に授業を受けるクラスの場合、午後は「自主制作」の時間にあてる、という形になっているのだ。授業ではプロの作家でもある講師が教材を使用して様々な専門知識、技術を教授してくれる。

↑自分自身が手を動かさなければ、マンガ家への道は開けない！　熱意が教室に充満する。

知識と技術を学び講師の指導を求めよう

授業の形態は中学・高校の美術の授業に近いが、少人数制なのでより細かな指導を受けられる。疑問点や行き詰まった点があれば、席を立って講師に訊ねることもできるし、講師の方もそれに答えてくれるのだ。

もちろん、授業で学ぶ全技術を習得しなければマンガが描けないというわけではない。しかし、自分の志向とは違う傾向の分野の技術や知識を身に付けたり、独学独習では見過ごしがちなテクニックを教わることができるのは、授業ならではだろう。

さらなる利点は、講師が自分のレベルを客観的に判断してくれることだ。自分の弱点を自分で発見し、修正・強化していくのは意外に難しいが、講師の指導があれば自分では気付かない自分の弱点を克服することができるのである。それは自分自身の作品を客観的にチェックする訓練にもなるはずだ。

仲間との交流がアイデアと客観性の源になる

自主制作の時間では作業用に開放された教室で、授業で得た技術と自分なりのアイデアを生かし、持ち込みなどに使う作品を制作する。これは時間の都合が合わなければ自宅作業に振り替えることもできるのだが、多くの学生が教室での作業を選択している。作業中に行き詰まった場合、講師の指導を得ることができるし、クラスメイトの意見を聞くこともできるからだ。

↑時にはフレンドリーに、時には厳しく、講師陣は学生の質問・疑問にアドバイスを与える。

時には雑談に花が咲いてしまうこともあるが、同じ道を目指すクラスメイトの話は刺激になるし、新たな作品のヒントになることもあるだろう。何より、客観的な視点を養い、一般的な常識や平衡感覚を身に付けるには他人との接触は不可欠である。学校という場が、その機会を作ってくれるのだ。

エンターテイメントにとって重要な要素を学び、身に付ける。同学院同学科のように、専門の学校ではカリキュラムの全てがそのために組まれているとも言えるのである。

君もこうして上手くなれ！

～井月トモさんの場合～

知識

技術

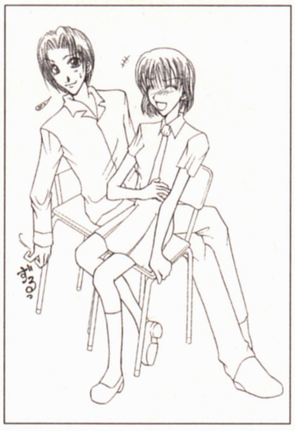
学校で学ぶことにより、具体的にはどのような実力が付いてくるのか？　この夏にプロデビューの栄冠を手にしたアミューズメントメディア総合学院・コミック学科卒業生、井月さんを例に見てみよう。

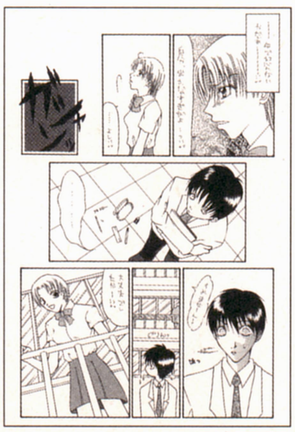
入学直後

井月さんが本格的にマンガを描き始めたのは高校生の頃。だが井月さんと違い、学院に入学するまでペンやスクリーントーンを使ったことがなかった、という学生も結構多いそうだ。

その井月さんが一年次の春先に授業で描いたのが、右側の絵。顔はある程度の水準で描けているが、女の子のふとももが妙に薄っぺらくなっていたり、男の子の足が椅子の背もたれを貫通した状態になっているのが分かると思う。それまで顔周辺ばかりを描いて全身像をあまり描いたことがなかったのか、体の立体感が把握できていないのである。また、コママンガの方も時系列に事件を並べているだけで、物語がうまくつながっていないのが感じられると思う。

自分の好きな絵を好きなように描いているだけでは、長所を伸ばすことはできても欠点を克服することはできない。学院の授業はそれを井月さんに気付かせてくれたのである。


↑１年生の春に「キャラクター絵」の授業で描いた絵。体のバランスや立体感におかしい部分がある。


←同じく1年生の時に書いた作品。コマ運びやキャラクター、読者の目線の誘導がうまくいっていない。

だから私は学校（ココ）へ来た！

アミューズメントメディア総合学院
コミック学科 卒業生　井月トモさん

この夏デビューした卒業生に、学院での思い出を聞いてみよう。

マンガを描く時間が多いのが決め手

ちゃんと原稿用紙にペンでマンガを描き始めたのは高校に入ってからでした。最初に完成させた16ページの作品はものすごく時間がかかったし、下手でしたし、結局応募も投稿もしませんでしたね。これは修行しなくちゃいけない、手っ取り早く教えてくれるのはやっぱり学校かな（笑）と考えたんです。

高三の夏休みに体験説明会をいくつか回ってみたんですが、アミューズメントメディア総合学院は、特にマンガを描く時間が多かった。聞いてるだけよりも描いた方が絶対早く上手くなる、と考えていたんですが、それにぴったりなカリキュラムだったんです。ですからここを選びました。あと、プロの先生がいっぱいいるのも良いなあと思って。ミーハーなんです（笑）。

井月トモ（本名：丸山智子）
アミューズメントメディア総合学院
コミック学科2000年度卒業生
2002年9月、集英社『ザ・マーガレット』で少女マンガ家としてデビュー

下手さを知らないと上達はできない

入学前はプロのマンガを読んでも「プロだから上手い、自分はアマチュアだから下手」としか思ってませんでした。でも入学後は先生やクラスメイトが作品を評価してくれたので、自分の何がいけないのかが具体的に分かったんです。

クラスメイトに上手い人もいっぱい居て「ああ自分はただ単純に下手だったんだ、頑張らないとマンガ家になれないなあ」と思いました。周りがさらに上達したり、先に賞取ったりすると「何だよチクショー！」とか悔しかったり（笑）。でもそれがバネになって頑張れた感じですね。自分1人だったら何の刺激も受けなかっただろうから、入学したことがプロへの近道になったと思います。

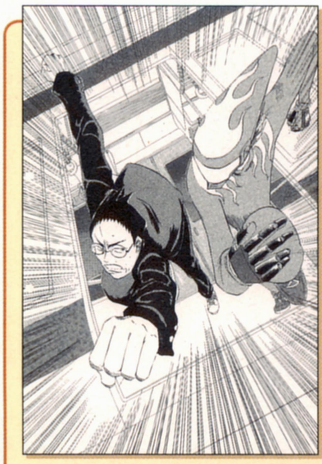
実は一年生の秋頃から角川書店の『あすかミステリーDX』で四コマを描いていたんです。でも突き詰めて考えると、自分の描きたいのはやはり恋愛ものの少女マンガ。卒業間際に少女マンガのネームを1本描いて先生に見てもらい、少女誌への投稿はそこから始めた感じですね。卒業後もネームを見てもらったり、上手くいかないところを教えてもらったりしました。

デビューが決まった時は正直ビックリしました。自分ではまだまだだな、と思っていたので。でも、あとは学校での経験を元に実戦で叩き上げていこうと思います！（笑）

どんなに絵や話が上手でも、原稿を完成させられなければお仕事にならない。マンガ家になりたいと思うみなさん、どんなに辛いことがあっても挫折せずに描き続ければ、いつかはマンガ家になれます！　頑張って下さい。

在校生デビュー者も誕生！

アミューズメントメディア総合学院　コミック学科一年　小澤淳君
『週刊少年サンデー』まんがカレッジ六月期　入選！



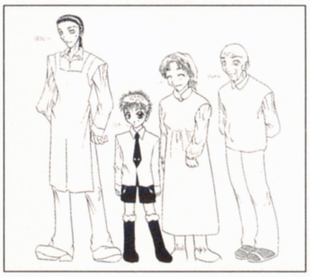
丸山さんに続き、同学院コミック学科に1年生として在籍中の小澤君がプロデビュー決定！　『サブ・ヒューマンレース』という作品で入選を射止め、賞金50万円とプロデビューへの栄冠をつかんだ。「エンターテイメントを意識しつつ、強いメッセージをサラリと流す作者の才気が見どころ」と評された注目の1作だ。

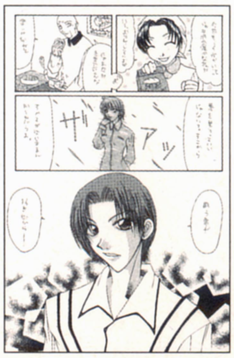
もちろんプロデビューを果たした同学科の在校生・卒業生は2人だけではない。43ページの一覧を見よ！　そしてマンガ家を目指す君もそこに続け！

腕を磨け！

授業では、自分一人では描こうとは思わないような題材が課題となる場合がある。もちろんキャラクターに限らず、背景や演出効果など、それまで独学独習では触れなかったような技術を学ぶことができる。

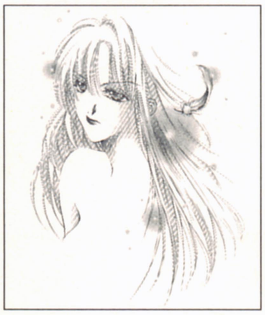
実際には学んだこと全てが作品に生かせるとは限らない。しかし描ける絵の幅が広がれば作品作りの幅も広がっていく。その「幅」はプロデビューを目指す上で、大きな手助けとなるはずである。

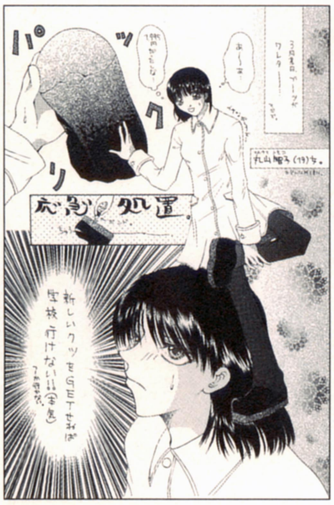




↑→「キャラクター絵」の授業で描いたキャラ表とコママンガ。表のお爺さんとおばさんがマンガに登場している。

進級、そして…





←↑どちらも2年生になってからの作品。1年生の時よりも幅広い表現技法が身に付いているのが分かる。

二年生になると、井月さんは「少女マンガゼミ」を選択した。一時期は他の方向も考えていたが、学校で学ぶうちに自分の本当にやりたいことをあらためて確認することができたという。

卒業後も井月さんは講師陣の協力を得つつ作品制作と持ち込みを続け、ついにプロデビューを勝ち取った。それは本人のたゆまぬ努力と、学院で培った実力があればこその栄冠なのである。

君も学校体験！

～アミューズメントメディア総合学院　コミック学科～

学校の授業に興味を持ったなら、自分自身でそれを体験してみよう。そしてその空気を肌で感じるのだ！

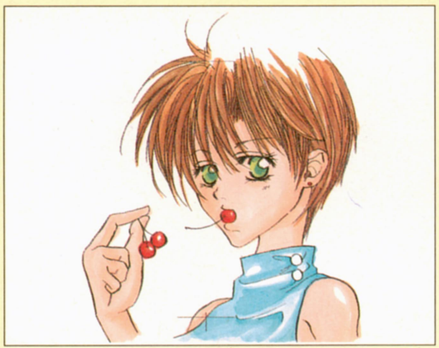
プロ作家が添削！サマースクール&ウインタースクール

知識　技術

同学院同学科では、毎年夏休みにサマースクールを開催している。これは一つのテーマに沿った授業をプロ作家の指導で行うもの。

今年行われたのは「コピック・カラー講座（講師：赤井孝美先生）」「キャラクターの描き方講座（武林武士先生）」「マンガ家になるための基礎講座（うういずみ先生）」。各講師が必要テクニックを解説してくれる。さらに下の作品とコメントのように、その場で制作する課題作品をプロの視点から添削してくれるのだ！

そして冬休みにもウインタースクールの開催が予定されているぞ。内容は「マンガ家になるための基礎講座」。マンガ制作の基礎となる知識や技術を学べる。参加費は無料だが定員は20名程度なので、興味のある人は早めに問い合わせてみよう！



第1回サマースクール
「赤井孝美先生のコピックカラー講座」
学院からの作品コメント

構図をよく考えて描かれた作品で、とてもよく目を惹きました。

キャラクターの顔はよく描けている作品ですが、もう少し「手」が入るようなアングルにして、たくさん「手」を描いてみてください。描ける方なので、すぐに「手」も上手に描けるようになると思います。

これからもたくさん描いてください。がんばってネ!!

プロ作家と編集者の辛口本音トーク！コミックセミナー

知識　客観性

同学科ではプロ作家や編集者による講演会「コミックセミナー」も開催している。今年の春には大手出版社・小学館の現役編集者による講演「プロマンガ家になるために」が行われた。マンガを最も客観的に見る職業である編集者ならではの話に、参加者も熱中して聞き入っていた。

このセミナーが秋にも行われる。10月のテーマは同じく「プロマンガ家になるために」。現役編集者とプロマンガ家の座談会形式で、プロデビューのために身に付けるべき知識や技術、考え方について、さらにはそれを学ぶための方法などが語られる予定だ。参加者からの質問も受け付けるぞ。また、小説の挿絵の描き方を学ぶ「イラストレーション講座」も11月に予定されている。

同学院のカリキュラムやデビューシステムについても解説されるので、マンガ家への道を模索している人、学院に興味のある人は、問い合わせの上参加してみよう。参加費は無料だ！

授業を受けてみよう！体験説明会

実際に学院での授業を体験できるのがこの体験説明会だ。コミック学科では専用の教材が準備されており、プロ作家である講師によって技術面の解説、実作業、そして指導という実際の授業に準じた流れを体験することができる。

もちろん、カリキュラムやデビューに向けた指導システムなど、「説明会」の部分も充実している。この体験説明会で入学を決めた、という参加者も多く、同学院の特徴をハッキリとつかむことのできる機会となっている。

さらにコミック学科では、自分が描きためていたネームや原稿を講師の先生に見てもらい、講評してもらうこともできるのである。これは滅多にないチャンスと言えるだろう。体験説明会は年数回行われているので、フリーダイヤルで問い合わせの上、自分の都合に合わせて参加してみよう！

これぞエンターテイメント！学院祭（11/1、11/2）

秋は学院祭の季節。コミック学科では人気投票で最優秀作が決まるイラスト展示会を開催。また、ノベルス学科の作品集に挿絵という形で協力したりするぞ。他にも学生の作った短編ゲームが遊べたり、舞台発表や講演会など、「総合」の学院名に恥じない様々な催し物が行われる予定だ。学院の雰囲気をつかむだけでなく、エンターテイメントについて考える良い機会になるかもしれない。当然参加は無料なので、気軽に足を運んでみよう。

アミューズメントメディア総合学院 コミック学科
イベント日程

これが秋から来年春までのイベントだ!

【東京校】受付12：30～　開催13：00～17：00（予定）

10月26日(土)	コミックセミナー「プロマンガ家になるために」
11月 9日(土)	コミックセミナー「イラストレーション講座」
12月14日(土)	ウインタースクール「マンガ家になるための基礎講座」

体験説明会

11月23日(土)、1月19日(日)、2月8日(土)、2月22日(土)、3月8日(土)

【大阪校】受付12：30～　開催13：00～17：00（予定）

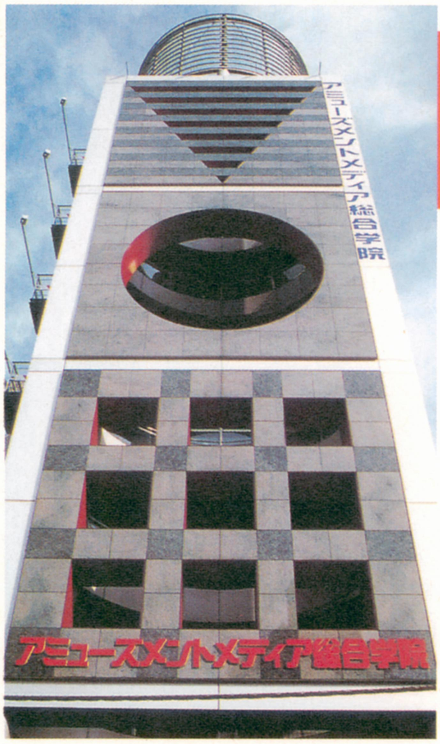
10月27日(日)	チャレンジキャンパス「デジタルコミックに挑戦」
11月24日(日)	チャレンジキャンパス「イラストレーションに挑戦」

体験説明会

10月14日（祝）、11月10日（日）、12月15日（日）、1月19日（日）、2月23日（日）、3月9日（日）

※内容や開催時間が変更になる場合があります。ご了承下さい。

お問合せ・お申込みは…☎ 0120-41-4600



エンターテイメントのプロを目指すなら

アミューズメントメディア総合学院
コミック学科

エンターテイメント技能完全習得！

アミューズメントメディア総合学院はエンターテイメント業界の最前線で働くプロフェッショナルの育成を目標とした学校だ。アニメーション学科やゲームクリエイター学科など、各学科で現役のプロ・クリエイターを講師に迎えているほか、現場の空気や人間関係といった、エンターテイメントのプロ、仕事人として生きていく上で欠かせないものを肌で感じる機会も、数多く設けている。

コミック学科では克・亜樹先生、MEIMU先生、多田由美先生、有賀ヒトシ先生など現役のプロマンガ家が講師を務めており、普段の授業から実践で培われた指導を受けることができる。

同学科は二年制、マンガの基礎を学ぶ一年目と、コースに別れて自分の目標に合わせた技術を学ぶ二年目で構成されている。また「カラー技術」や「CG講座」など週一回の選択講座によって、マンガを描く上で武器となる、より広い知識・技術を身に付けることができる（年度により開設講座は異なる）。

なお、姉妹校の大阪校でも同レベルの講義を受けることができる。

目指せプロへの道を！
万全のデビューシステム

カリキュラムは持ち込みや投稿、つまりプロデビューへの道を重視しており、授業と平行して自分の作品作りを行う。一クラス20人前後の少人数制なので、講師陣は各学生の方向性に合わせたきめ細かな指導をしてくれる。

さらにプロ作家の元へアシスタントとして紹介したり、卒業後もプロットやネームの相談に講師陣が応じるなど、独自のデビューシステムによるフォロー体制も万全。コミック学科はまだ開設七年目だが、プロデビューした在校生・卒業生が多いのも、このシステムによるところが大きい（下記表参照）。

また、大手誌の編集者を招いて「編集部批評会」を開くなど、作品を客観視する視点を持つことを重視し、よりプロデビューへの道を確かなものにしているのも特徴である。

新聞奨学生制度や学生寮の紹介、学生社員制度といったバックアップも充実しているので経済面の心配も不要。エンターテイメントのプロを目指すなら、君も学院の門を叩こう！

DATA

アミューズメントメディア総合学院
コミック学科

〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8（東京校）
TEL：0120-41-4600（学校見学・募集関係）
e-mail　info@amgakuin.co.jp
http://www.amgakuin.co.jp/

- ●入学資格
  高等学校卒業（見込）以上の者
- ●入学時期
  4月
- ●修養年限
  2年
- ●学生寮紹介・新聞奨学生制度・学生社員制度あり、国民生活金融公庫指定校

プロデビュー・新人賞受賞者一覧

ここに並ぶ名はアミューズメントメディア総合学院コミック学科からプロデビューを果たした、あるいは新人賞を獲得した在校生、卒業生の一部である（2002年9月現在）。もちろん、今年のうちにもまだ受賞者・デビュー者が出る可能性はある。これも同学院の実践的なカリキュラムが生んだ成果と言えるだろう。

			氏名	ペンネーム	出版社名	掲載雑誌
デビュー実績一覧	東京校	1期生	坂野　香織		講談社	コミックボンボン
			勝本　佑介		講談社	コミックゲーメスト
		2期生	長濱　恵		講談社	コミックボンボン
			渋谷　奈央	矢尾　なおや	角川書店	月刊あすかミステリーDX
		3期生	丸山　智子	井月　トモ	集英社	ザ・マーガレット
			町田　絵美	町田　えみ	角川書店	月刊あすかミステリーDX
			菱沼　祐美	ひしぬま　ゆみ	学研	la pomme
		4期生	林　晴香	結城　遙	角川書店	月刊あすかミステリーDX
			照沼　実和	三島　ゆず	角川書店	月刊あすかミステリーDX
			飯島　譲次		パラダイム	メモリアルコミック　ATTA2（あったあった）
			加瀬　律子		パラダイム	メモリアルコミック　ATTA2（あったあった）
	大阪校	1期生	島尻　幸太郎	島尻　こうたろう	講談社	コミックボンボン
		2期生	藤原　奈津子	藤原　なつ	小学館	少女コミック
		3期生	金田　恵美子		エニックス	ステンシル

			氏名	賞名	雑誌名	選考結果
新人賞実績一覧	東京校	2期生	酒井　康之	四季賞	モーニング（講談社）	奨励賞受賞
			駒形　智子	HMC（花とゆめまんが家コース）	花とゆめ（白泉社）	5位入賞
		4期生	丸山　智子	NEWまんがゼミナールストーリー部門	マーガレット（集英社）	入選、デビュー決定
			牧野　育美	ちゃおまんがスクール	ちゃお（小学館）	チャレンジ賞受賞
		5期生	渡邉　悠樹	第6回永井豪新人大賞　ストーリー部門	月刊マガジンZ（講談社）	奨励賞受賞
		6期生	小室　夕紀	第31回 金の翼賞	月刊ガンガンWING（エニックス）	ベストビジュアル賞受賞
				第26回 金の翼賞	月刊ガンガンWING（エニックス）	特別奨励賞受賞
			与芝　綾	第4回KADOKAWA少女まんが大賞	月刊ASUKA（角川書店）	奨励賞受賞
				ゲームコミックチャレンジ賞	月刊Gファンタジー（エニックス）	佳作受賞
			斎藤　宏美	クッキー・コミック・チャレンジ	月刊　Cookie（集英社）	奨励賞受賞
			川村　耕太	第3回GX新人賞	サンデーGX（小学館）	努力賞受賞
			松野　結子	ちゃおまんがスクール	ちゃお（小学館）	ナイス賞受賞
		7期生	小澤　淳	少年サンデーまんがカレッジ	週刊少年サンデー（小学館）	入選、デビュー決定
	大阪校	1期生	石田　純平	四季賞' 99春のコンテスト	月刊アフタヌーン（講談社）	佳作受賞
		2期生	雑賀　美子	LMS（ララまんが家スカウトコース）	LaLa（白泉社）	ルーキー賞受賞
		3期生	青木　祐子	まんがセミナー	別冊フレンド（講談社）	まんがセミナーファイト賞受賞
			柏原　由理恵	少コミまんがアカデミア	少女コミック（小学館）	佳作受賞
			金田　恵美子	第3回エニックス新世紀マンガ大賞	（エニックス）	奨励賞受賞
				第2回ステンシルマンガ新人大賞	ステンシル（エニックス）	サファイア新人賞受賞、デビュー決定
			丸山　慶子	LMS（ララまんが家スカウトコース）	LaLa（白泉社）	ルーキー賞受賞
			高田　二郎	月例コミックブレイドマンガ大賞	月刊コミックブレイド（エニックス）	期待賞受賞
		4期生	田中　郁子	HMC（花とゆめまんが家コース）	花とゆめ（白泉社）	10位・新人賞受賞
			長山　樹理	マンガラリー	サウス（新書館）	期待賞受賞

プロがプロを育てる奇跡の塾！

～日本マンガ塾の場合～

作品とはエンターテイメントであると同時に自己表現でもある。その二つを両立させるのは難しいが、両立できなければプロの仕事人として続けていくのは難しい。日本初のマンガ塾のカリキュラムやシステムに、その秘訣を探ってみよう。

プロのマンガ家として必要なものを身につけろ!!

実践的な中間・期末試験

日本マンガ塾では一年のカリキュラムを前期と後期に分けて審査しているが、二年次の専門コースの場合、各期ごとに中間審査、期末審査として作品提出が求められる。つまり年四作品を完成させなければならないということ。しかもその作品は、投稿・持ち込みにも使える16ページクラスが基本となっている。

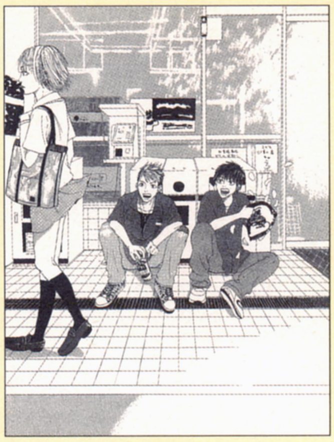
この一見厳しい規定、実は塾生に、最低でも季刊ペースの作業リズムを身に付けてもらうためなのである。たとえデビューできても、コンスタントに作品を描き続けられなければ、プロマンガ家を続けることはできないからだ。

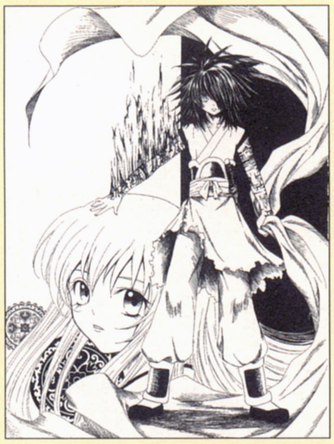
もちろん、数多くの作品を描くことで技術力も飛躍的に上昇する。また、そこで得た客観的な指摘や評価はダイレクトに次の作品へ反映させることもできる。他の塾生が審査に向けて努力する姿も、塾生の刺激となることは間違いない。

このハイペースの中、塾生達はそのまま投稿作として通用するようなレベルの高い作品を生みだしていくのである。まさに、実践的なマンガ専門校ならではのシステムと言えるだろう。

客観性

技術





上：夜間部プロ養成科専門コース笹原亜希子さん『コンビニバックドロップ』（24ページ作品）、下：夜間部テクニック科専門コース石原利江子さん『鬼神天真』（32ページ作品）。どちらも六月の中間試験で高い評価を得た作品である。

↑
←

だから私は学校（ココ）へ来た！

夜間部テクニック科制作コース　有田紀子さん

今年七月、集英社『スーパージャンプ』でデビューした在校生が、マンガ塾について語る。

塾で「何か」をつかみ取れ

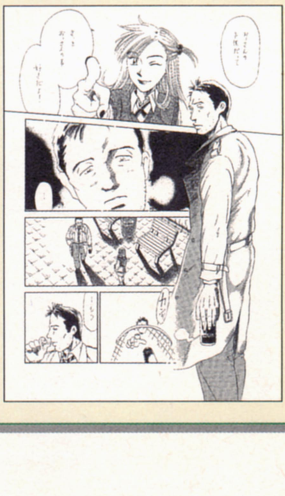
最初に持ち込みをしたのは今年の四月中旬。昨年、塾で行われた編集者審査会での経験が、持ち込みに行くキッカケになったんです。

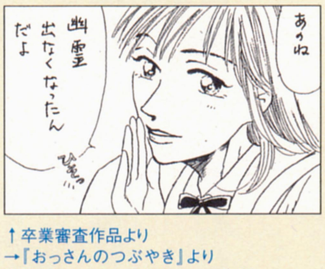
一社目では「面白くないです」と言われ、相当落ち込んだのですが、二社目では「いいですね」と言ってもらえました。雑誌の編集方針や、編集の方の感覚で、同じマンガに対する評価も全然違うんだな、と思いました。

スーパージャンプ賞奨励賞を受賞した時は素直に嬉しかったです。雑誌に載ると聞いた時は「……マジですか？」というのが正直な感想でした。こんな拙いマンガなのに、良いのかな、と。けれど、それに相応しい「何か」がある、と判断されたんでしょうね。

その「何か」を培ってくれたのは講師の先生方の適切な助言、塾の仲間の冷静な感想だと思います。日本マンガ塾で学べて良かったと思っています。

新たにマンガ塾に来る人には、自分から積極的に行動し、「何か」をつかんで欲しいです。待っているだけでは何も起こりません。





↑卒業審査作品より
→『おっさんのつぶやき』より
夜間部テクニック科制作コース在籍
集英社『スーパージャンプ』にて作品『おっさんのつぶやき』でデビュー。これは塾内コンテスト日本マンガ塾大賞を受賞した作品でもある。

ひとりよがりの作品にならないためにも出版編集者審査会でメッセージをつかめ！

日本マンガ塾では毎年10月、各出版社の現役編集部員を招いて、出版編集者審査会を行う。これは期末試験の作品を使用した、持ち込みの模擬試験ともいえるものである。

模擬試験とはいえ、マンガを最も客観的に見る職業である編集部員は、普段作品を指導してくれる講師陣以上に、読み手の立場を重視した評価を下す。それはある塾生には励ましとなり、ある塾生には反省を促す厳しい言葉となるだろう。その中で塾生は、エンターテイメント性を大事にしながらも、自分の伝えたいことを伝える方法を学んでいくことになる。

特徴的なのは、講師が各塾生と共に三者面談のような形で編集者と向かい合うことである。審査会終了後、講師は編集者の意見を次の作品に生かすにはどうするか、あらためて塾生と話し合うのだ。厳しくも丁寧な同塾の姿勢が、ここにも現れているのである。

客観性

技術

マンガ家によるマンガ家を目指す人たちの学校
平成十四年度 特別講義
第四回「アイデアの出し方」

同塾ではレギュラー講師陣による通常の講義以外にも、ゲスト講師による特別講義を行っている。今年七月には汐見朝子先生によって「アイデアの出し方」という講義が行われた。

「私は官能と感動を描き分けています。内容は全く違いますが共通点はエンターテイメント。あなたの描きたいテーマは何？　アイデアとはテーマを具体的にふくらませ、物語を面白くしていくもの。本や新聞記事、他の作品から得たヒントと、自分の体験との類似点を探すことが大事です」と汐見先生。

さらにはお母さんを失った経験を作品に昇華されたことなど、具体的な例を挙げられた。こんな貴重な話が聞けるのも、マンガ界に強いコネクションを持つ同塾ならではと言えるだろう。

汐見朝子先生
『薫くん大好き』(りぼんコミック増刊号)でデビュー。レディースコミック草創期から活躍する斯界の第一人者。
代表作『薔薇の抱擁』など。

知識
アイデア

原作者ならではの視点！
夏期集中講座マンガ原作コース

日本マンガ塾では夏休み中に主に塾生を対象とした集中講座を設けている。今年は「マンガ創作コース」に加え「マンガ原作コース」が開講された。

原作コースでは講師のさいふうめい先生によって、マンガ原作用の原稿の書き方、キャラの立て方、ストーリーの作り方などが解説された。ストーリー作りで重要な役割を果たすドラマ性や事件、プロットとサブプロットの仕組みなどは、原作のみならずストーリーマンガ全般に役立つ秘訣と言える。さらには原作の意図をどうコマに落とし込むかという、情熱と客観性を両立させるための心構えも学ぶことができた。マンガの表現方法としての側面を重視する同塾らしい講座であった。

なおこの講座は非常に好評だったため、来年春にも開講される予定である。

さいふうめい先生
劇作家、演出家、マンガ原作者。代表作『阿佐田哲也勝負語録』『勝負師伝説　哲也』など。

知識
客観性

春期集中講座マンガ原作コース（昼・夜）
平成15年4月3日（木）・4日（金）・5日（土）

実力派のプロマンガ家を目指すなら

マンガジャパン賛助会員
マンガ専門校
日本マンガ塾

一心不乱・切磋琢磨の真剣修行!!

日本初のマンガコースのみの専門校として、三年前に創設されたのが日本マンガ塾である。マンガは日本の重要な「文化」であると同時に「産業を支える核」と考えており、単に塾生のプロデビューのみを目的にするのではなく、芸術性とエンターテイメント性を両立させ、マンガ界で長く活躍できる実力派作家の育成を目標としている。

講師陣は顧問教授里中満智子先生を始め、モンキー・パンチ先生、日野日出志先生など現役のプロマンガ家を迎えており、現場で培われた技術を実践的に学ぶことができる。また、「マンガジャパン」の賛助会員でもあり、業界に対する強いコネクションを持っているので、講師以外のプロ作家を迎えた特別講義なども頻繁に行われている。

マンガ塾ではカリキュラムの全てがマンガ家育成に集中している上に、一クラス15～20名の少人数制なので講師と塾生の関係が密接である。特に最大年4回の作品審査や編集者を招いての審査会、持ち込みに関しての指導などでは、マンツーマンに近い個別指導が行われている。

また塾生同士が作品を評価し合うコミックコンテストも開催されており、学校というよりまさに塾、寺子屋や道場のように緊張感と和やかさを併せ持つ空気を生み出している。新設校ながらプロデビューのキッカケとなるマンガ賞受賞者を数多く輩出しているのも、この環境によるところが大きいのだ。

夜間コースや日曜コースなど働きながら学べるコースもあり、現役プロマンガ家でありながらレベルアップのために通っている塾生もいる、というマンガ塾。真剣にマンガ家を目指し、そのための努力は惜しまないという人には、うってつけの専門校である。

DATA

マンガ専門校　日本マンガ塾

昼間部プロ養成科 基礎コース・専門コース
夜間部プロ養成科 基礎コース・専門コース
夜間部テクニック科 基礎コース・専門コース・制作コース
日曜日テクニック科 基礎コース・専門コース

〒150-0022
東京都渋谷区恵比寿南1-14-10 福隆ビル3F
TEL　03-5720-1200
http://www.mangajuku.co.jp

●入塾資格
　高等学校卒業（2003年3月卒業見込み含む）以上または同等の学力があると認められる者

●入塾時期
　4月

●修業年限
　基礎コース：2年
　専門コース：1年
　制作コース：1年

●授業時間
　昼間部・日曜日
　　午前10時30分～午後4時30分
　夜間部
　　午後6時30分～午後9時

●学校案内／無料郵送

体験入学日程

マンガ塾の体験入学は能力別に授業を行う実践的システムなので、塾のマンツーマン的な雰囲気をつかむには最適。また、今までに描いた作品を持ち込めば、講師であるプロマンガ家に講評してもらうこともできるぞ。希望者は事前に塾に問い合わせを。

●日　程　2002年10月26日（土）、11月16日（土）、11月23日（土）、12月14日（土）、2003年1月25日（土）
●時　間　13:00～16:30
●参加費　無料
●問い合わせ先　TEL 03-5720-1200

デザイン伝統校の実力！

～日本デザイナー学院　マンガ科・研究科マンガコースの場合～

どの学校も、プロマンガ家の育成を目指すという目標は同じ。しかしその方法やカラーはそれぞれによって異なってくる。デザインの専修学校として37年の歴史を持つ日本デザイナー学院では、どのようなマンガ家育成のスタイルを取っているのだろうか？

だから私は学校（ココ）へ来た！

日本デザイナー学院　研究科マンガコース　大貫裕子さんの場合

現在、同学院の研究科に所属して学び続けている大貫さんに話を聞いた。

できないからこそ学校に行く！

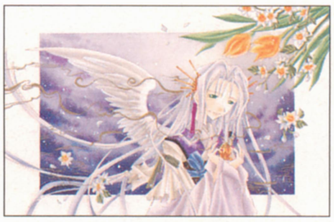
学校に入ろうと思ったのは、ネームやキャラクター作りの段階で、第三者に客観的に見てもらえる機会が多くなるからです。持ち込みや投稿は完成原稿しか相手にしてもらえません。それに技術的な面も分からないことだらけでしたし、学校へ行けば制作のリズムもつかめると思ったんです。

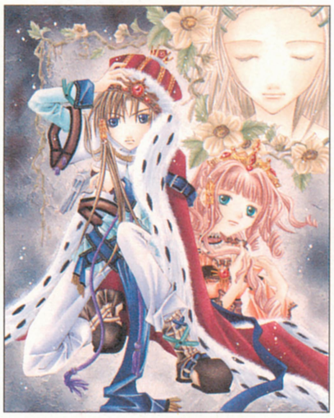
マンガ科は二年制なんですが、いったん卒業する形で研究科に再入学しました。自分が本当に描きたいものに気が付けたのは二年の終わり頃だったので、もう一年頑張ってみようと。

この学院を選んだのは、文部科学省認可の専修学校だったからです。指導が丁寧だとも聞いていましたし、実際に体験入学に来てそれを実感したのも大きいですね。

学院に来たおかげで知識や技術も身に付いたし、先生との会話が編集者とのやりとりの模擬練習になっている面もあります。何より、できないならできないなりの自信がつきました（笑）。

大貫裕子
日本デザイナー学院マンガ科マンガコース卒業後、同学院マンガコースに在籍。現在プロデビューへ向けて修行中。





↑自由な世界観の中、友情から愛情までを含めた人間ドラマを描きたいという大貫さんの作品。デビュー目指して頑張れ！

グラフィカルな力を身に付けたいなら

学校法人／専門学校

日本デザイナー学院
マンガ科・研究科マンガコース

構成力と色彩感覚でマンガパワーUP！

日本デザイナー学院は一九六五年に設立された伝統ある専門学校。マンガ家の安孫子三和先生や藤枝とおる先生の母校でもある。

名前の通りデザイン全般に関係する科・コースを開設しているが、どの科でも構成力、色彩感覚、立体感の把握といったデザインの基礎となる能力の育成を重視している。それはマンガ科においても例外ではなく、絵画・グラフィックとしての基本を身に付けることで、マンガの画力を多角的に高めるカリキュラムが組まれている。

もちろんストーリー構成や作品論についての授業も充実しており、総合的にマンガの実力を付けることができる。

一日中マンガの勉強ができる！

同学院の昼間部マンガ科マンガコースは二年制になっている。一年目は一日三時限の授業でマンガの基礎を学び、二年目は授業を受けつつもゼミに所属して、各自のテーマに沿った卒業作品を制作することになる。一時限は135分設定なので、まさに一日中マンガを学び続けることになる。また、「プランニングワーク」という、自らプランを立て、作品を制作する授業が両学年に設定されているので、ここで自分の持ち込み用作品などを制作することも可能になっている。

その上、さらに技術を深めたい人のために一年制の研究科が設置されており、卒業後にこちらのマンガコースに再入学することもできる。

働きながら学ぶことのできる夜間コースもあるため、経済的に不安のある人にも道は開かれている。「絵」としてのマンガの力を極めたい人は、この学院で腕を磨こう！

体験授業＆学校説明会

●体験授業（説明会含む）
2002年10月13日（日）、11月10日（日）、12月8日（日）、1月19日（日）、2月9日（日）、3月8日（土）

●学校説明会
10月27日（日）、11月24日（日）、1月26日（日）、2月23日（日）、3月15日（土）

＜内容・詳細等はお問い合わせ下さい＞

DATA

学校法人・専門学校
日本デザイナー学院

昼間部専門課程マンガ科
夜間部専門課程マンガ科
研究科マンガコース

〒150-0031
東京都渋谷区桜丘町4-16
TEL：03-3770-5581
http://www.ndg.ac.jp
e-mail　info@ndg.ac.jp

ビジュアルデザイン科（3年制／昼）
グラフィックデザイン科（2年制／昼・夜）
CGデザイン科（2年制／昼・夜）
マンガ科（2年制／昼・夜）
インテリアデザイン科（2年制／昼）
芸能デザイン科（2年制／昼）
ユニバーサルデザイン科（2年制／昼）

●入学資格
高等学校卒業（見込）以上の者

●入学時期　4月

●教育ローン・学生寮、アパート紹介・新聞奨学生制度・特待生制度あり

NIPPON DESIGNER GAKUIN

マンガ&デザインの総合学園

SINCE 1965 in Shibuya

- ●マ　ン　ガ
- ●アニメーション
- ●デジタルコミック
- ●イラストレーション
- ●絵　　本
- ●グラフィック
- ●編　　集
- ●キャラクター
- ●C　G
- ●ゲ　ー　ム
- ●Webデザイン
- ●インテリア
- ●家具・照明
- ●ディスプレイ
- ●舞台デザイン
- ●ユニバーサル

etc…

学校説明会&体験授業

10/13・27、11/10・24、12/8、1/19・26、2/9・23、3/8・15 ※実施内容・詳細等はお問合せ下さい。

学校法人/専門学校

日本デザイナー学院

〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町4-16
TEL. 03(3770)5581 FAX. 03(3770)5540
URL http://www.ndg.ac.jp i-mode http://www.ndg.ac.jp/i/

■JR渋谷駅西口徒歩5分 ■学校見学随時 ■入学案内書無料送付

今まで多くの漫画家をデビューさせ、20年の歴史を持つ本学院・漫画家プロ養成科。あなたもその一歩を踏み出そう。

イラストレーション：漫画家プロ養成科卒業生・笹川のぞみ（漫画家）

漫画家プロ養成科最新情報

在学中にデビュー!
- ●石川幸子　DXマーガレット「初恋ゲッター」
- ●山本珊瑚　ヤングマガジン「フォトジェニック」

在学中に受賞!
- ●加藤　幸　月刊ASUKA「まんが新人賞」佳作
- ●渡邉圭祐　少年サンデー「マンガカレッジ」佳作
- ●鎌倉真弓　月刊クッキー「クッキーコミックチャレンジ」奨励賞
- ●浅見直之　チャンピオン「月例フレッシュまんが賞」フレッシュ賞
- ●相馬日香里　マーガレット「別マまんがスクール」期待賞

漫画家として活躍するOBたち

●綾峰欄人・週刊少年マガジン「Get Backers」●八神ひろき・月刊少年マガジン「DearBoys」●大久保篤・月刊少年ガンガン「B壱」●角井陽一・コミックドラゴン「ベネトレイター」●石川幸子DXマーガレット「初恋ゲッター」●山本珊瑚・ヤングマガジン「フォトジェニック」●井上秋代・DXマーガレット「揚々ベーブメント」●岡田康則・コロコロコミック「のび太と翼の勇者たち」●見田竜介・コミックドラゴン「黒髪のキャプチュード」●渋染かずき・月刊少年マガジン「こちら新宿フリッパーズ」●山崎正恵・少女コミック「ライバルはゴースト」●宗田豪・マガジンフレッシュ「ラブ・レボリューション」●深草周夏・月刊ぶ〜け「不屈のヒューマンライフ」・花とゆめ「メタフィジカルなレディーたち」●小林将一・コンプティーク「ダストソラーズ」●森村真琴・月刊ハロウィン「人生ゲーム」●その他読切りデビュー者多数。在学生のアシスタント20〜25名。卒業生50〜60名。

■就職デビュー抜群!学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞等、奨学金制度（学費全額免除・給与月額12万円支給）国の教育ローン及び三井住友銀行教育ローン有。

文部科学省認可CGARTS協会認定CG教育校／社団法人・日本漫画家協会会員／社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9　☎03-5276-1511

文部科学省認可CGARTS協会認定CG教育校／社団法人・日本漫画家協会会員／社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015　大阪市北区中崎西3-3-43　☎06-6377-8611

本格教育
ゲーム
まんが
声優
アニメ
イラスト
シナリオ
マスコミ
東京アニメーター学院

東京校・大阪校ホットライン

入学案内書・体験実習・学院見学

東京校 0120 0120-194-810
大阪校 0120 0120-194-720
総合受付 0120 FAX 0120-194-750

●入学案内書（無料）ご希望の方は、ハガキまたはFAXに、住所・氏名・年令・電話番号志望校・希望学科を明記し送ってください。電話・Eメールでも受け付けています。

http://www.tag.co.jp/　E-mail:tag@tag.co.jp　携帯電話サイト　ドコモ・TU-KA・au　http://www.tag.co.jp/i/　j-phon　http://www.tag.co.jp/j/

学校法人 阿佐ヶ谷学園

本当に好きなこと見つかった？

自分のやりたいこと決めるのって、ムズカしい。でも、なやんでいても始まらない。色々やってから決められる方法があるといいよね。阿佐ヶ谷学園の2つの学校は3年制で、1年次にみんな基礎学年で学ぶから、入学の時に2･3年次の専攻を迷っていてもダイジョウブ。自分の専攻以外の技術や理論を学んだり、科に関係なく工房も自由に使える。自分らしい学び方で世界にたった一人の自分になろう。

デザインと美術・併修で大卒可能
阿佐ヶ谷美術専門学校

〒166-0011 東京都 杉並区 梅里1-3-3（新高円寺駅）
TEL 03（3313）8655 【案内書・体験入学受付】

- ●視覚情報デザイン科／グラフィック・広告・イラスト・編集・映像・写真
- ●デジタルメディアデザイン科／オーサリング・Web・DTP・CG
- ●スペースデザイン科／インテリア・プロダクト・家具・環境D
- ●イメージクリエイション科／メディア超えた表現、造形、現代アート
- ●絵画科／油彩・版画などの平面表現●研究科（1年）／経験者対象

スペースとクラフトの6工房
専門学校 日本装飾美術学校 ASABI姉妹校

〒399-0211 長野県 諏訪郡 富士見町 富士見7872（JR富士見駅）
TEL 0266（62）2500 【案内書・体験入学受付】

- ●建築装飾科／建築設計、ガーデニング（造園）実習、壁画（フレスコ・モザイク）工房、ステンドグラス工房
- ●環境工芸科／金属工房、木工房、陶磁工房、ガラス工房

【学生寮・学生食堂完備／／研修生制度（1年制）】

体験入学・入学相談会を実施中／両校の入学相談室まで

2003年4月生、入学願書受付中!

ひたすら、
「マンガ家になりたい!」
……そんなな人たちが集まっている
学校（ところ）です。

おめでとう!
続々デビューを果たす学院生たち!

★**学院卒業生・丸山智子さん（PN:井月トモ）**
「愛という名の服を着て」で
第131回 NEWまんがゼミナール（集英社）に入選、
「ザ・マーガレット」11月号でデビュー!

★**学院1年生・小澤淳君（PN同じ）**
「サブ・ヒューマンレース」で、
「少年サンデー」まんがカレッジ6月期（小学館）に入選、
デビュー決定!

この他にもデビュー予備軍、多数在籍中! さぁ、続くのはキミだ!

体験説明会&各イベント 好評開催中! → 詳しくは「本誌特集記事」をご覧ください。

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎! お問い合わせは お気軽に!

いろんな「ヒト」がいて、いろんな「スキ」があって、いろんな「ユメ」がかなうんだ!

2003年度生
入学案内
無料進呈中

アミューズメントメディア総合学院

東京校／大阪校　コミック学科　全日制／2年

- 学校がゲーム制作の現場になる! → **ゲームクリエイター学科**
- 自分だけのキャラクターを動かそう! → **アニメーション学科**
- 在学中からプロの声優と競演しよう! → **声優タレント学科**
- 独自の選択授業で個性と技術を磨こう! → **コミック学科**
- 実績断然!プロ作家デビューの登竜門! → **ノベルス学科**

人それぞれ、夢もそれぞれ。キミの夢をここで叶えよう!

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで!
東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名（職業）・学年、電話番号、志望校（東京・大阪）、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ（FAX.03-3406-5070／24時間受付）。

［東京校］〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　［大阪校］〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶ 資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON

料金受取人払

渋谷局承認

7056

差出有効期限
平成15年3月31日まで

（切手不要）

郵便はがき

150-8790

018

東京都渋谷区東2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行

コミッカーズ秋係

現住所	〒□□□-□□□□ 都道府県		
氏　名	フリガナ	TEL （　　　） －	
現在の学校名 （職業名）	立	学　年 年	
卒業予定年	A 2003年 B その他（　　　）年	生年月日 S　年　月　日（　歳）	

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか?
（希望する項目に○をつけてください）

	東京校を希望する
	大阪校を希望する
	東京校も大阪校も両方考えている

2. 本科（東京・大阪）、実践専科（東京）のうち、希望の学科に○をつけてください。（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

			学　科　名（本科は全て、全日制・2年）	
東京校			ゲーム クリエイター学科	ゲームプログラムコース
				ゲームグラフィックコース
				ゲーム企画コース
			アニメーション学科	
			声優タレント学科	
			コミック学科	
			ノベルス学科	

		ゲームプログラムコース
		ゲームグラフィックコース

実践専科		ヴォーカルアーティスト学科（日曜コースのみ）
		声優タレント専科（夜間コース/週1～3回・他コースとの複数受講可/半年）
		声優タレント専科（日曜コース/週1～3回・他コースとの複数受講可/半年）

※実践専科は東京校のみ開講です。

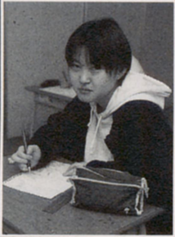
説明会やイベント（全て参加無料）に参加を希望される方は、
ご希望の日程に「○」をつけてください。
詳しいご案内を送らせていただきます。

東京校	10／26(土)		大阪校	10／27(日)	
	11／　9(土)			11／10(日)	
	11／23(祝)			11／24(日)	
	12／14(土)			12／15(日)	

アニメ・マンガコミック科

在学デビュー&受賞おめでとう!!

開講3年目にしてこの実績!!　～漫画・コミック同人作家科～



エニックス新世紀漫画大賞を初投稿で受賞
月刊「Stencil」誌上で在学デビュー!!

第2期生 長谷川友美さん (P.N:もち)

「ちょっとしたイラストは描いていましたが、ちゃんとした漫画を描き始めたのは入学してからです。先生方に細かい部分の指導を受けたので完成度が増しました。」と話すのは月刊「Stencil」で在学デビュー、現在、「パパムパ」を好評連載中の長谷川友美さん。「あまりストーリーを考え過ぎちゃうとかえって面白みがなくなるので、スゴい勢いで描いています（笑）。今回のデビューのお話が来たのも締め切りの一週間前だったんですよ。」作風はキレと勢いを感じさせるギャグ漫画が持ち味。これからの活躍が期待される。

●アニメーター科	1.2年コース
●CGアニメ&キャラクターデザイン科	1.2年コース
●漫画・コミック同人作家科	1.2.3年コース

才能爆発!

好きなことでプロになる!!

ゲームクリエイター科

●ゲームデザイナー養成講座	1.2.3年コース
●ゲームキャラクターデザイナー養成講座	1.2年コース
●CGクリエイター養成講座	1.2.3年コース
●3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座	2年コース
●企画・シナリオライター養成講座	1.2.3年コース
●サウンドクリエイター養成講座	1.2年コース
●ゲーム&ネットプログラマー養成講座	2年コース

資料請求はこちらからどうぞ

Tel **東京ゲームデザイナー学院**
アニメ・マンガコミック科 03-5350-2422
ゲームクリエイター科　03-3370-2720
大阪ゲームデザイナー学院
06-6882-4980
名古屋ゲームデザイナー学院
052-452-5901
HP http://www.tokyogame.jp
Mobile web@tgdm.jp→ ここに空のメールを送って下さい（下記参照）
e-mail info@tgdm.jp
Fax 03-3379-2394

★HP、Mobile、e-mail、Faxについては東京校・大阪校・名古屋校で共通のものになっています。
★ハガキ・e-メール・FAXでお申し込みの際は1.通学地域(東京・大阪・名古屋) 2.住所 3.氏名(フリガナ) 4.TEL（自宅及び携帯) 5.e-mailアドレス 6.年齢 7.学年(職業) 8.希望学科(ゲームクリエイター科・アニメ・マンガコミック科)を明記して下さい。
※住所・氏名・TEL（自宅または携帯)について記載がなければ無効となります。

2003年
4月生募集中!!

●入学案内は無料です。お気軽にお電話下さい。●体験入学・学校見学会随時実施中! ●国の教育ローンが利用できます ●通学に便利で格安な学生寮を紹介しております。(年間35.5万円から) ●当学院では、新聞配達をしながら夢の実現を目指す努力家をサポートするための新聞奨学生制度を設けています。

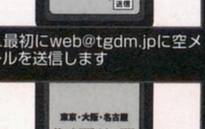
東京ゲームデザイナー学院
〒151-0053 渋谷区代々木3-57-6
☎03-5350-2422
http://www.tokyogame.jp

大阪ゲームデザイナー学院
〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6
☎06-6882-4980
http://www.tokyogame.jp

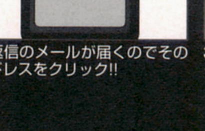
名古屋ゲームデザイナー学院
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
http://www.tokyogame.jp

【東京校・横浜校・大宮校・大阪校・名古屋校】

東京ゲーム
デザイナー学院
モバイルサイト(携帯)
へのアクセス方法

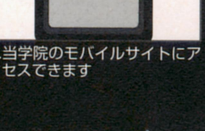


1.最初にweb@tgdm.jpに空メールを送信します



題名：
本文：
メールありがとうございます。以下がモバイルサイトのアドレスです。
http://www.tgdm.jp

2.返信のメールが届くのでそのアドレスをクリック!!



東京・大阪・名古屋
ゲームデザイナー学院
モバイルサイト

3.当学院のモバイルサイトにアクセスできます

MAXON® *featuring* 湯キリコ（Yu-Kiriko)

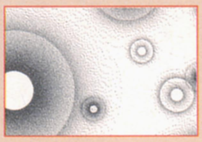
画集『SNOW WHITE』（ラポート刊）も絶好調な湯キリコさん。その華やかでキュートな作風は、多くのファンに支持されています。今回、湯キリコさんは、2002年の新作トーンを中心に、柄ものとグラデーションを多用して、華やかな画面を作り出してくれました。若い世代に人気の作家だけあって、自由な発想で画材を使いこなしています。既存のパターンをいろいろなモチーフに利用してみるという彼女の実践的なテクニックは、参考になる点が多いはず。ちょっとした工夫で、画面をこんなに素敵に演出できるんです！

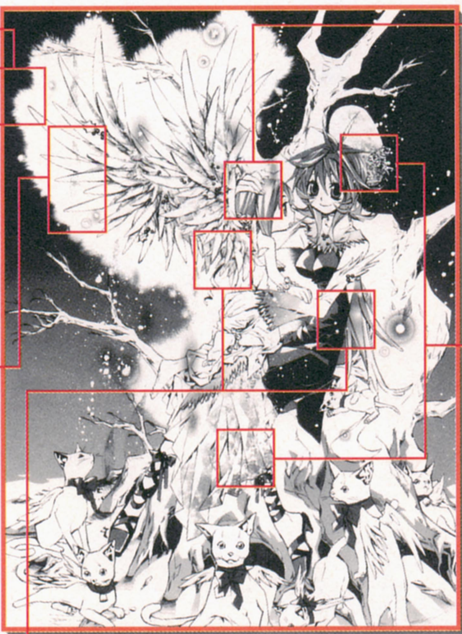
背 景　CB341

バックに敷いたグラデーションはCB341まるまる1枚分。A4の画面の背景に全面に使えるのは大判のトーンだから。羽の周りをフラッシュ風に削って、羽の神々しさを強調しているのもトーンならではの表現。ゆるやかなグラデーションがきれいに印刷に出ています。

効 果　CB467 CB608 CB609

CB467「さらさら」で舞い散る鱗粉を、CB608「だ円ビーズ」で柔らかな空気感を、CB609「リング」で光の球を表現。いずれも、ホワイトを入れたりカッターを使ったりと、独自に加工している点に注目。複数のパターンを組み合わせてファンタジックさを効果的に演出しています。このテクニックは見習いたい！



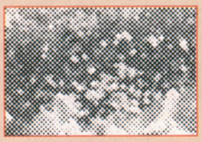


子どもの髪の毛　CB579

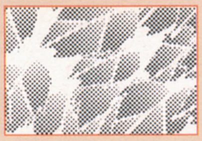
CB579「まりも」を複雑に重ね合わせて使用。グラデーションに細心の注意を払って重ねることによって、繊細な点描のような陰影を表しています。シートのもともとの意匠に捕われず、独自に使用法を開拓すると表現の幅が広がるという好例。

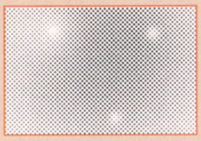
天使の輪・スカートの裾　CB615

CB615「波・怒とう」は、波以外にも複雑な光の表現が必要なところに大活躍。天使の輪は、グラデーションの濃淡を上手く見極めてトリミングしているので、違和感がありません。また、裾にも使って、光る薄手の布を表現。オーガンジーのようでとても美しい。



天使の羽　CB543 CB576





子どもの羽にはCB543「木の葉」を用いて、光を乱反射する天使の羽を表現。きらきら感がよく出ています。少女の天使の羽に使用されているCB576「螢の飛行」はもはや定番。ぼうっと光る感じを表せています。

マクソンのコミックパターンBIGの新作はおかげさまで大評判！　今回使用した「だ円ビーズ」や「リング」の他、かけあみテディ・ベアやパズルなどのユニークなトーンや、花柄、ビーズ、レースペーパーなど定番トーンも大充実のラインナップ！　背景から効果まで使える15種類です！

ビッグサイズで豊富なバリエーション

■マクソン　コミックパターンBIG

■シートサイズ　247×355mm
■使用可能サイズ　230×325mm
■全326種　各280円

湯キリコ・コメント

A4サイズの白黒イラストはめったに描く機会がないので楽しかったです。イメージは季節感を感じさせないクリスマスです。それなりのトーンの量を使っても白地が際立つようにつとめました。

今回初めてマクソンのトーンを使用させて頂いたのですが、薄いので切りやすく、重ね貼りにも適していて、粘着力も強すぎず弱すぎず何の抵抗もなく慣れることができました。

インクは、ベタとホワイトと使わせて頂いたのですが、耐水性のインクは薄いものが多いのに、これはムラなく真っ黒にぬれる上、乾きも早く安価でとてもお手頃でした。ホワイトはいつもポスターカラーだったのですが、こちらの方が、薄めやすく早く乾き、にじみもなくオススメです。メンディングシートも便利ですね。

問合せ先

ホルベイン画材株式会社
東京都豊島区駒込1-11-6
TEL.03-3945-1815
大阪市中央区上汐2-2-5
TEL.06-6763-1521
福岡市博多区東比恵3-16-28
TEL.092-411-5261
マクソンホームページ
http://www.e-maxon.com

人の心を彩りたい
holbein

■マクソン耐水コミックインク

コミックインクに乾くと完全耐水性のホワイト、ブラックが新しく発売となりました。容器も新しくなり、安定感も増して、一層使いやすくなりました。

■耐水ブラック（30ml）
250円
■耐水ホワイト（30ml）
350円

COMIC INK
MAXON
COMIC INK
MAXON

■マクソン・メンディングシート

コミックパターンを貼った時、はがれないように保護するスグレモノが新発売！
254×170mmと340×254mmの2サイズがあり、コミック原稿をキレイに保存できます。いろんなシーンで試してみよう！

粘着度の違うスタンダード版、強粘着版の2タイプがあります。

■254×170mm版
（4枚入り600円）
■340×254mm版
（2枚入り600円）

■ホルベイン　チェルシー・ツイザー

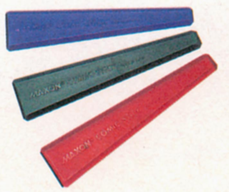
細かい作業に使えるピンセットが新発売。トーンを貼ったり剥がしたりなど、気をつかう作業も簡単にできます。尖端は3種類あり、独特のフォルムは長時間使用しても疲れません。ネイルアートにも使える便利グッズ。

■抗菌性ツイザーフッ素コート　黒仕上・皮ケース付
　ストレート型／フラット型／先曲がり型　各2200円
■抗菌性ツイザーサテン仕上
　ストレート型／フラット型／先曲がり型　各1200円

■マクソン　コミックスティック

コミックパターンを原稿に定着させるトーンスティック。おしゃれな3種類のスケルトンカラーが発売中！

■定価200円

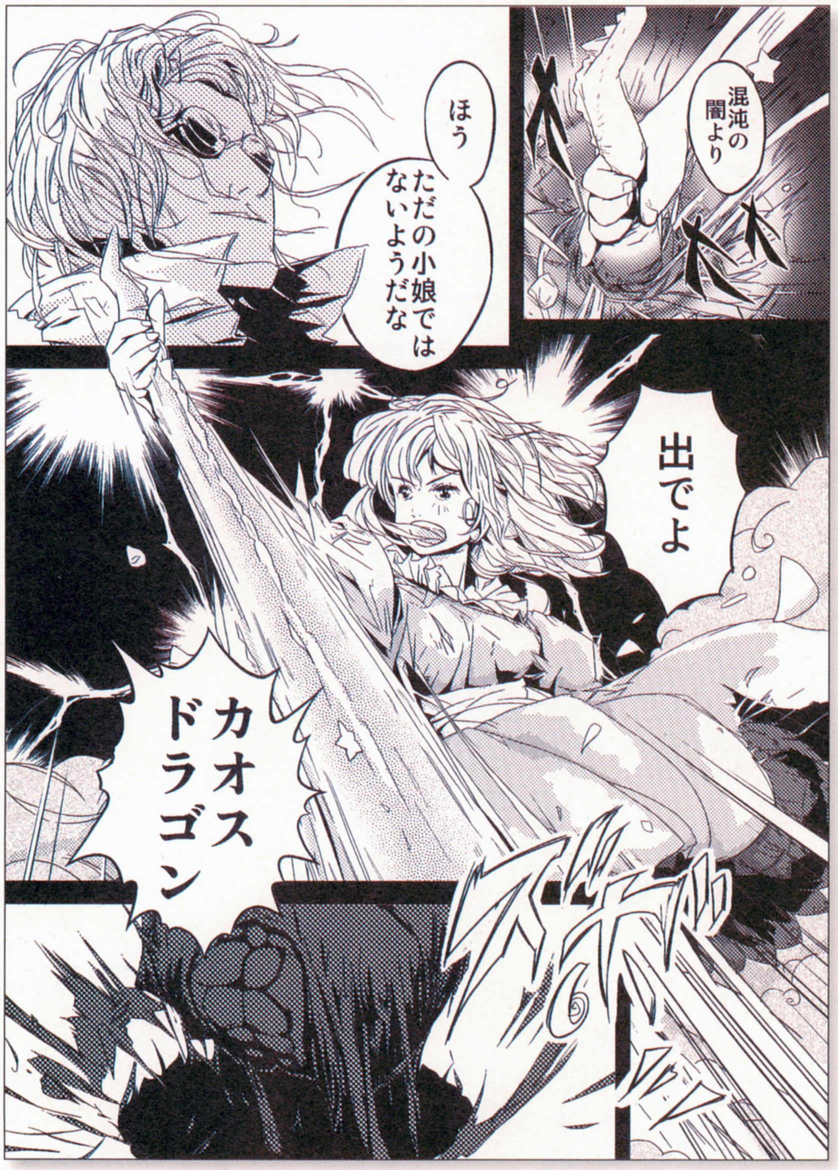


イラマス展でおなじみ！
確かなテクニックで
コミッカーズ読者に人気の
Kitajimaさんが、話題のソフト
ComicStudioを徹底的に攻略！

ComicStudio tecnique world feat. Kitajima

take. 1

Comic Studio Aqua ＜Macintosh版＞


混沌の闇より
ほう
ただの小娘ではないようだな
出でよ
カオスドラゴン

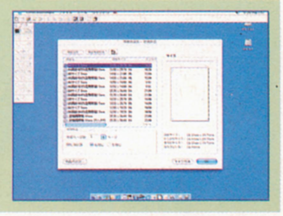
デジタルマンガ作成ソフトComicStudioにいよいよMac版が登場！　今までWin版しかなくて悔しい思いをしてきたマックユーザーの皆さん、お待たせしました！　今回はKitajimaさんに新登場のMac版を体験してもらいました。使い勝手はWin版『ComicStudioDebut』とほぼ同じです。ComicStudioの基本の使い方をKitajimaさんと一緒にじっくり見ていきましょう！

Start!

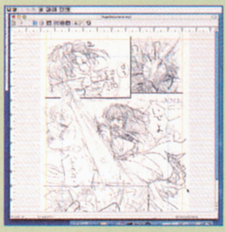
※画面は開発中のものです。

1 用紙を選ぶ！

「新規作成」から原稿用紙を選びます。原稿用紙も同人誌サイズや投稿サイズ、4コママンガ用の原稿用紙が最初から入っています。



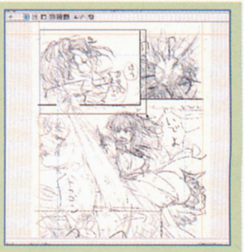
2 下描きを描く！



原稿用紙の上に今度はネームを切って、下描きをしていきます。コミックスタジオではタブレットを使って画面上に直接描きこめます。

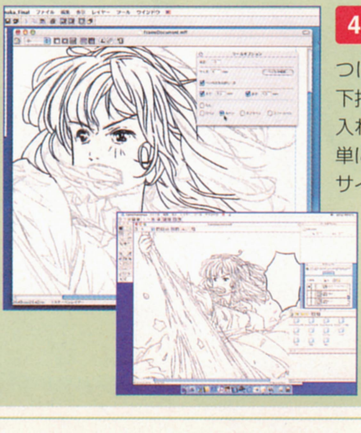
3 コマを作る！

コミックスタジオではページの中で一つ一つのコマ単位で作業ができるから、後から修正ややりなおしもラクラク！　コマの枠線もガイドを使って簡単に引ける。



4 ペン入れ！

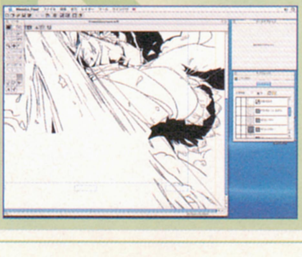
つけペンにインクをつけて鉛筆の下描きの上をなぞって…そんなペン入れ作業もコミックスタジオ上で簡単に！　自分の好きなペン先やペンのサイズを選んで…

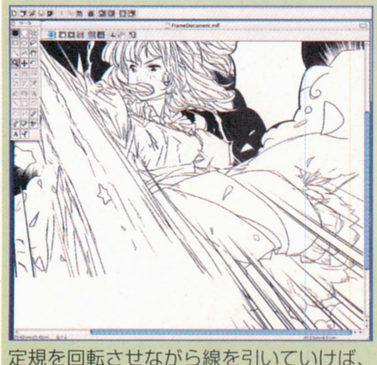


紙に描いているのと同じ感覚でペン入れ作業が行えるのだ。

5 効果線を入れる！

自分で作った直線や曲線の定規に沿って線が引けるので簡単に入り抜きのある直線や曲線が描ける。集中線を描きたいところに定規を作って…

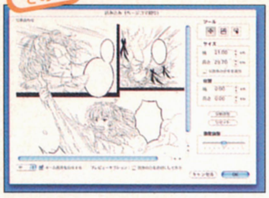




定規を回転させながら線を引いていけば、集中線完成！

ここに注目！その1

線画を読み込んで仕上げだけでも！

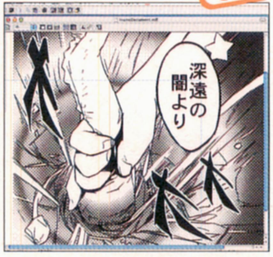


ペン入れ済みの原稿にトーン張り等のしあげをしたり下描きとして読み込めばペン入れからコミックスタジオで…なんてことも可能！

面倒な描き文字の白フチもラクラク！

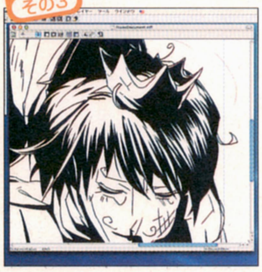
ここに注目！その2

描き文字の周りにホワイトでフチをつけていく白フチ･･･慣れないと太さが一定にならなかったり、乾くまでに汚してしまったり…大変だった白フチも選択範囲機能を使えば簡単綺麗に！



ここに注目！その3

ツヤベタも綺麗に簡単！



ツヤベタもペンの太さと『入り抜き』を調節するだけで思った通りのツヤベタができます。今まで「上手くツヤができなくて…」という悩みもこれで解決！　デジタルだから何度もやり直しがきくのも嬉しい。

■Kitajima's Comment

正直なところモノクロで絵を描くのは苦手なんですが、コミックスタジオを使うとベタやトーン貼りがいくらでもやり直せるので納得がいくまで手を加えることが出来ました。もちろん漫画に必要な集中線や写植などの面倒な作業もかんたんに行えてとっても便利です。ペンタブレットでの描画に慣れるのに数ヶ月かかりましたが…慣れておいて損は無いと思います。ダメそうならスキャンして仕上げをどうぞ。今後も使わせていただきます。おすすめ!!　Kitajima

ComicStudioAqua Ver1.0

＜Macintosh版＞ ●価　格：希望小売価格11,500円(税別)
●発売日：2002年11月1日発売予定

※2002年11月1日出荷ロットでは、Mac OS 9には非対応です。
購入ユーザーには年内リリース予定の対応版を無償でご提供します。

動作環境

[必要システム]

1.OS(オペレーティングシステム)
- Mac OS X
  日本語版 Mac OS X 10.1 以上
  ※Mac OS X 10.1 より前のバージョンでは動作しません。
- Mac OS 9
  日本語版 Mac OS 9.2 以上
  ※CarbonLibのVer1.6 以上(必要)
  ※QuickTime4.0 以上(必要)

2.コンピュータ本体
Power Mac G3 または G4、iMac、PowerBook G3 または G4、または iBook、eMac
※上記OSが快適に動作する環境。

3.メモリ
256 MB 以上の実装メモリが必要
512 MB 以上の実装メモリが推奨

4.CPU（プロセッサ）
PowerPC G3及び、PowerPC G4プロセッサ 400 MHz以上推奨

5.HD（ハードディスク）
250 MB 以上の空き領域のあるHDDが必要600MB 以上の空き領域のあるHDDが推奨

6.ディスプレイ
800×600以上の解像度かつ、32,000 色以上が表示できるディスプレイ

7.ディスク装置
CD-ROM ドライブ
※必要メモリ容量、ハードディスク容量は、システム環境によって異なる場合があります

[対応システム]

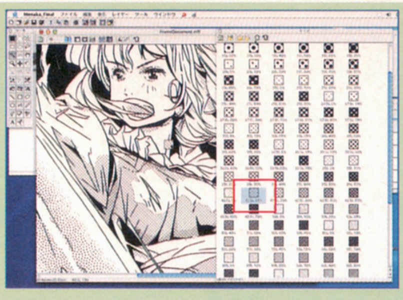
1.対応タブレット WACOM製FAVO/Intuos/Intuos2/Cintiq/PLシリーズ
2.対応プリンタ 上記のOSに対応したプリンタ

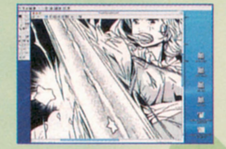
[対応フォーマット]

1.入力フォーマット：
線画取り込み：PICT,JPEG,BMP,PNG,TGA,TIFF,Photoshop
背景トーン　：JPEG
2.書き出し対応フォーマット：PICT,JPEG,BMP,PNG,TGA,TIFF,Photoshop

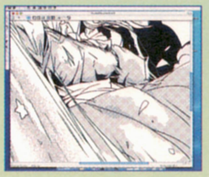
6 トーンを貼る！

ペン入れの終わった原稿にトーンを貼るのも簡単！トーンのパレットから選択範囲にドラック&ドロップするだけでOK！

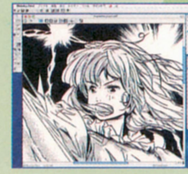




トーンの削りも簡単にできる！

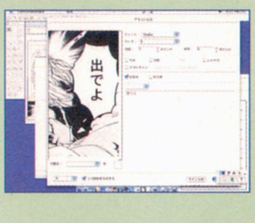


もちろん貼ったトーンの上に他のトーンを重ねるトーンのかさね貼りも楽々。



トーンの貼り足しはペンで塗る感覚で行えちゃうのだ！

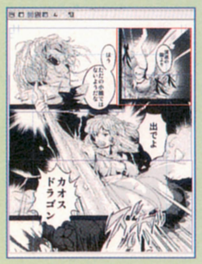
7 セリフを入れる！

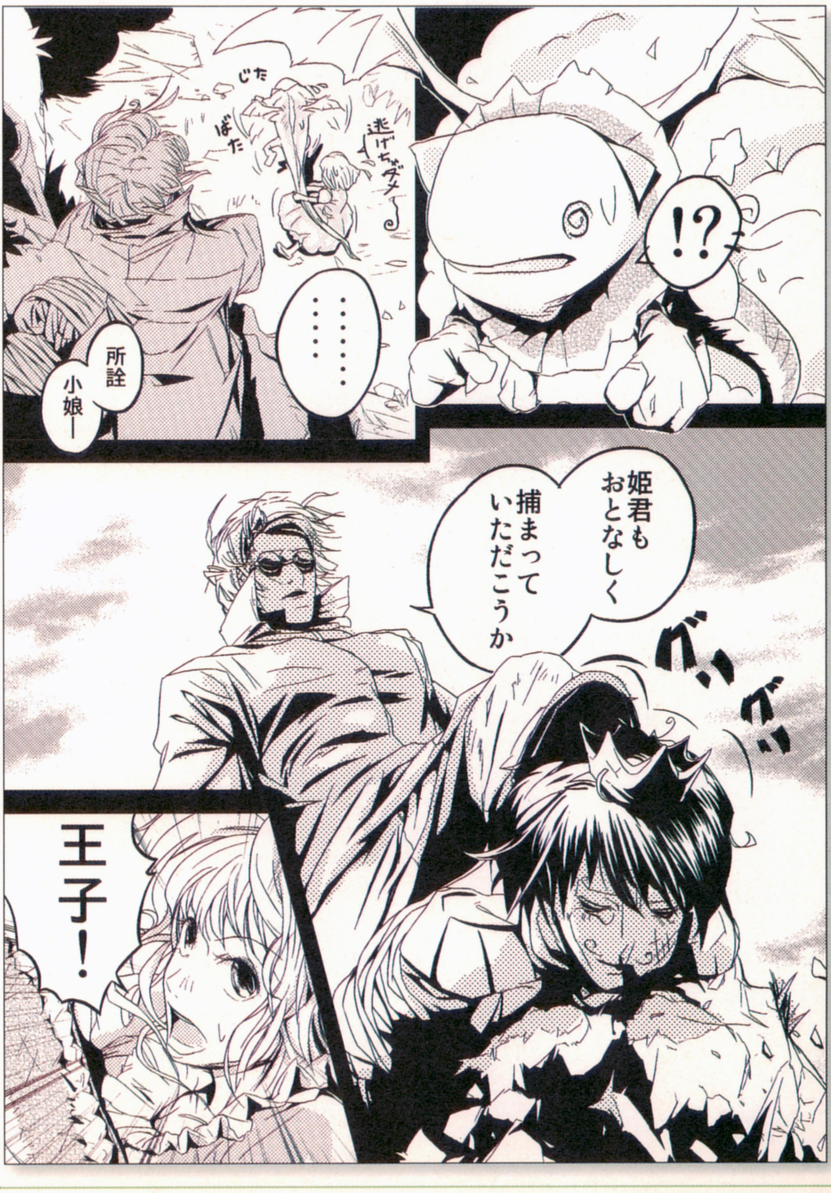


マンガに必要不可欠なセリフ入力もコミックスタジオで。テキストツールを使って簡単にセリフの入力が行えるぞ！

8 完成!!

これで作品の完成！完成したデータはPSDやJPGの汎用フォーマットに書き出しも可能！だからデジタル入稿や着色してカラーにしたり…色々なことに使えちゃう！





ComicStudio EX&Standard
HOW TO MAKE THE COMICS
収録!
ComicStudioで学ぶ新世紀マンガ技法

『ComicStudioで学ぶ新世紀マンガ技法』

「マンガの救世主」菅野博之先生による、頼れるComicStudio技法書が誕生しました！

『ComicStudioで学ぶ新世紀マンガ技法』

- ■著＝菅野博之／協力＝阿見寛
- ■定価＝2400円＋税
- ■ComicStudioシリーズ体験版入りCD-ROM収録
- ■発行＝ソフトバンクパブリッシング

※すべてのComicStudioシリーズに対応しています。

本誌連載『漫画のスキマ』でお馴染みの菅野博之先生もComicStudioユーザーだった！その菅野先生がComicStudioのために書き下ろした技法書が好評発売中です。
冒頭には菅野先生がComicStudioを使って描いたマンガが掲載されています。それに菅野先生自らが解説を入れる構成で、とても分かりやすい内容。特に、集中線やトーン、影の付け方など、基本のテクニックを用語解説から始まり丁寧に指導してくれます。
いつもの菅野節はここでも健在！　単なる技法書に留まらず、マンガの描き方の基本中の基本を熱く語ってくれています。
まさしく菅野先生入魂の一冊。ComicStudioユーザーにはもちろんのこと、それ以外の人にもきっとためになる、本気のマンガ描き方入門です。

■菅野先生のコメント

普通のマニュアル本とは違います。機能の説明はもちろんですが、それ以上に「まず描く！」ことを目的に、具体的な作例を用いてマンガの描き方をシミュレートする内容になっております。この本を読んで順番通りに描けばマンガが描けますよ。特に、トーン、集中線などをマンガのテクニックとして解説しているのは他のソフト本にはないところです。
『ComicStudio』はドロー系のソフトなので、トーンや集中線の変更が簡単な点が、非常に便利です。トーンの使い勝手は類似ソフトの中では一番ではないでしょうか。パソコンをマンガを描くための道具として使いたいという人にお勧めです。

■『ComicStudioで学ぶ新世紀マンガ技法』目次

chapter1　コミスタちゃん現る！
●Sample Comics（描き下ろしマンガ）
●Technique Reference（テクニック紹介）

chapter2　工程解説
＊1　アナログ・デジタルフロー比較
＊2　アナログ・デジタル作例比較

chapter3　マンガテクニック詳細解説
＊1　集中線集中講座
＊2　トーン集中講座
＊3　影の付け方講座

chapter4　ComicStudio機能解説
＊1　ComicStudioの仕組み
＊2　原稿制作のための準備
＊3　ネームからペン入れまで
＊4　仕上げ・加工
＊5　合作ノウハウ
＊6　3Dデータの利用
＊7　ComicStudio.netへの参加法
●Index（用語索引）
●Appendix（補足事項）

ComicStudio ファミリーも好評発売中

ComicStudio初心者に最適！

■ComicStudioDebut（サークルモデル）
●希望小売価格 11,500円＋税

■ComicStudioDebut（通常版）
●希望小売価格 11,500円＋税

周辺ソフトも充実のラインナップ！

■3Dデータコレクション Vol.1, Vol.2
●希望小売価格 4,980円＋税
EX対応

ComicStudioをフルに使いこなす人へ！

■ComicStudio Ver1.5
（機能満載のスタンダード版）
●希望小売価格 34,800円＋税
JANコード：4-546189-100101
品　番：CES-10010

■ComicStudioEX Ver1.5
（3D機能搭載の上位モデル）
●希望小売価格 74,800円＋税
JANコード：4-546189-100118
品　番：CES-10011

■PowerTone素材集 for ComicStudioDebut Vol.1, Vol.2
●希望小売価格 4,500円＋税
Debut対応

11月14日発売予定の
「PowerTone3 for Windows R3」
〔標準価格14,800円（税別）株式会社モード〕からパワートーンがついにComicStudioに対応！こっちも要チェックだね！
※対応はスタンダード版及びEX版のみです。

■画像素材集Vol.1
●希望小売価格 3,980円＋税
スタンダード・EX対応

■デジコミコム集中線・流線 ComicStudioプラグイン
●希望小売価格 5,800円＋税
スタンダード・EX対応

■Comic Studioフォントパック <Win／Mac ハイブリット版>
●希望小売価格 7,800円＋税
全シリーズ対応

開発・発売元　**株式会社セルシス**
〒151-053　東京都渋谷区代々木4-27-25 フジビル25 3F
TEL 03-5304-0855（営業企画）
コミックスタジオ・ドットネット http://www.comicstudio.net/

販売代理店　**株式会社イーフロンティア**
〒151-053　東京都渋谷区代々木3-28-6 西表参道貴ビル2F
TEL 03-5333-1126

Comickers *Back* Issues

ご注文はハガキ、もしくはメールにて承ります。
詳細は154ページをご覧下さい。

© 2001 BONES・出渕裕／Rahxephon project

02年春号

最新CG技術にチャレンジ!

こんなにCGは進化している

表紙=由水桂　萩原一至、叶精作、オオシマヒロユキ、クリストファー・モレロ、平凡・陳淑芬、「ラーゼフォン」出渕裕、小島文美、佐野浩敏、山田章博　マンガ=D［di:］、草薙琢仁　山下和美、大島弓子、丹地陽子ほか

（別冊美術手帖2002年5月号・本体1143円）

Comickers
*デビュー&作品発表のススメ
クリエイターへの道

02年夏号

デビュー&作品発表のススメ

作品を発表する場は無限にある!!

表紙=笠井あゆみ　三浦建太郎、橋口たかし、結城信輝、水野純子、波津彬子、「ラーゼフォン」末弥純、佐藤道明、武半慎吾、竹内志保　マンガ=春沢一

（別冊美術手帖2002年8月号・本体1143円）

Comickers
*Shadow field
黒×白

2001年春号

黒×白

表紙=田中達之／形部一平／浅田寅ヲ、熊倉裕一、北道正幸、黒田硫黄、金子國義、丸尾末広／江口寿史、マイク・ミニョーラ、シュイテン、上條淳士／エンキ・ビラル／森本晃司×ダーレン・アロノフスキー／大島弓子、水樹和佳子ほか（別冊美術手帖2001年5月号・本体1143円）

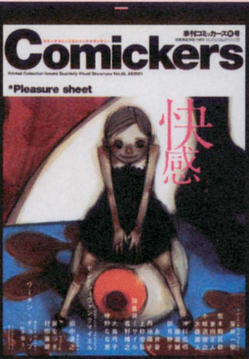
© 上遠野浩平・緒方剛志／メディアワークス

2001年夏号

絵肌

表紙=きたのじゅんこ　藤原ヨウコウ、酒井駒子、峰田美史、緒方剛志／「怪童丸」田島昭宇　CG質感表現ガイド／韓国CGイラスト最前線、フランシス・ブク／大島弓子、一条ゆかり、丹地陽子、monsun5、ほか

（別冊美術手帖2001年8月号・本体1143円）


Comickers
*Pleasure sheet
快感

2001年秋号

快感

表紙=笹井一個　荒木飛呂彦、曽田正人、小岐須雅之、大槍葦人、沙村広明×籬謳朧×卯月妙子　カラーマンガ田中達之　ヤン・シュヴァンクマイエル　榛野なな恵、大島弓子、永井豪、丹地陽子、上杉忠弘、ウータン・チョップ（水瓶3）ほか（別冊美術手帖2001年11月号・本体1143円）

Comickers
*Fantasy dreaming
夢見

02年冬号

夢見

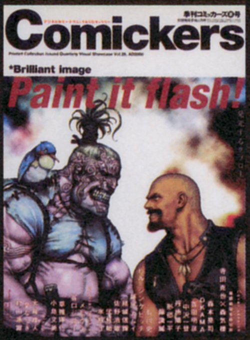
表紙=天野喜孝　名倉靖博、波津彬子、片山若子、草薙琢仁、ファイナルファンタジーの世界、幻視の事典扉=鳩山郁子　画材名鑑2002　マンガ=D［di:］　陳淑芬・平凡、清水玲子、大島弓子、丹地陽子、渡辺稜、司淳ほか（別冊美術手帖2002年2月号・本体1143円）

Comickers
*little flesh
少年×少女

2000年春号

少年×少女

表紙=水瓶3　鳩山郁子、陳淑芬・平凡、藤原薫、新貝田鉄也郎、安田朗、智内兄助、水瓶3　みほとこうじ、丹野忍、高屋未央、佐野浩敏、鬼頭莫宏、安部吉俊　カラーテク=藍川さとる　マンガ=田中達之（カナビス）　草薙琢仁×マーク・ボーリン（SRL）ほか・（別冊美術手帖2000年5月号・本体1143円）


Comickers
*Brilliant image
Paint it flash!

2000年夏号

Paint it flash!

表紙=寺田克也×森気楼　森本晃司、OKAMA、吉田明彦、中沢一登、石川史、丹地陽子、形部一平、籬謳朧　弐瓶勉、ビル・シンケビッチ、藤原カムイ、水瓶3　対談=メビウス×谷口ジロー、草琢人×小島文美　日本画講座=結城信輝×佐野浩敏ほか・（別冊美術手帖2000年8月号・本体1143円）

Comickers
*Fabric skin
Fashion Fantasm

2000年秋号

Fashion Fantasm

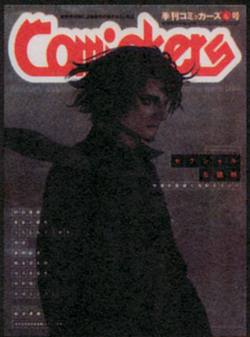
表紙=多田由美　森本美由紀、楠本まき、上條淳士×田島昭宇、浅田弘幸、西村しのぶ、矢沢あい、金子一馬、山下隆生、ギャスパー・ノエ×香澤龍一郎　大島弓子　高屋未央　陳淑芬・平凡　カラーマンガ藤原薫　技法=コピック本仁戻、水彩絵具、細密描写ほか・（別冊美術手帖2000年11月号・本体1143円）

2001年冬号

画材名鑑

© 集英社・武井宏之

表紙=山田章博／安倍吉俊、武井宏之、小花美穂、高橋明、建石修志、前田真宏、工藤稜、大暮維人、松本嵩春、船戸明里、飯田晴子、北道正幸／画材名鑑2001／トレヴァー・ブラウン／ルネ・ラルー／照井利幸&浅田弘幸／美内すずえほか（別冊美術手帖2001年2月号・本体1143円）


季刊コミッカーズ春号
Comickers

99年春号

セクシャルな誘惑

表紙&巻頭=村田蓮爾、長谷川眞也、うたたねひろゆき、司淳、多田由美、荒木元太郎、ひろき真冬、中村宏／マンガ=みほとこうじ／カラーテク=田口順子／別冊ふろく=油絵具・アクリル絵具／インタビュー新井英樹ほか

（別冊美術手帖99年1月号・本体1143円）

Comickers
コンピュータで描かれるニューイメージ
Digital Style

99年夏号

デジタル・スタイル

表紙&巻頭=香沢龍一郎、寺田克也、安倍吉俊、もりおかしんいち、中野友和、夢野れい、くつぎけんいち、CHOCO／西村キヌ&多田由美&皇なつき／出渕裕／マイク・ミニョーラ他海外情報／カラーテク=佐野浩敏ほか

（別冊美術手帖99年7月号・本体1143円）

Comickers
美貌の恍惚

99年秋号

美貌の恍惚

表紙&巻頭=森気楼、浅田弘幸、皇なつき、小林智美、藤井英俊　森気楼×多田由美&皇なつき&村田蓮爾　描き下ろしマンガ=陳淑芬・平凡　カラーテク=弐瓶勉／インタビュー=貞本義行、鬼頭莫宏ほか

（別冊美術手帖99年11月号・本体1143円）

© 峰倉かずや／エニックス「Gファンタジー」

2000年冬号

血と官能の迷宮／画材名鑑

表紙&巻頭=田島昭宇、小島文美、弘司、サイモン・ビズレー、天野喜孝／永井豪、田島照久、萩原一至、統ひろし、ウェス・ベンスコーター／マンガ=高屋未央　カラーテク=結城信輝、峰倉かずや、中村博文、安彦良和、司淳／インタビュー=西炯子ほか（別冊美術手帖2000年2月号・本体1143円）

イラスト技法書

イラストスタートアップガイド カラーインク
Color Ink
Comickers

イラストスタートアップガイド カラーインク

生まれて初めてカラーインクを使う人から新しいテクニックを求めているプロまで、カラーインクをとことん使い込むためのガイドブック。藤原薫、田島昭宇、中村博文、藍川さとる、あづみ冬留のスペシャルテクニックも公開。

定価［1500円＋税］　B5判　106ページ
ISBN4-568-50228-4

イラストスタートアップガイド カラーマーカー
Color Marker
Comickers

イラストスタートアップガイド カラーマーカー

カラーマーカーのテクニックを身につけて、ひと味ちがうイラストを描こう!　お助けQ&Aや大暮維人、峰倉かずや、木下さくら、本仁戻、司淳など、プロのスーパーテクニックが満載。

定価［1500円＋税］　B5判　106ページ
ISBN4-568-50229-2

イラストスタートアップガイド アクリル絵の具
Acrylic Color
Comickers

イラストスタートアップガイド アクリル絵具

アクリル絵具の完璧マニュアルブック‼　一冊まるごとスーパーカラーテクニック満載。結城信輝、高田明美、前田夏宏、佐野浩敏、熊倉裕一、高橋明、弐瓶勉ほか。

定価［1500円＋税］　B5判　106ページ
ISBN4-568-50230-6

マンガスタートアップガイド ペン&インク
Pen&Ink
Comickers

マンガスタートアップガイド Pen & Ink ペン&インク

ペンとインクの実践トレーニング。ペンを思い通りに使うためのトレーニング・メニューやQ&Aをはじめ、大暮維人、士貴智志、内藤泰弘のスペシャルテクニック、画材選びの「マンガ家道具アンケート」などを収録。

定価［本体1400円＋税］　B5判　106ページ
ISBN4-568-50212-8

色彩王国

読めばたちまち描きたくなる。とっておきのカラーテクニック…プロの技術があなたのものに。桜瀬琥姫、松田浩二、山田章博、笠井あゆみ、赤井孝美ほか。

定価［1500円＋税］　A4判変型　120ページ
ISBN4-568-50195-4

色彩王国2

ずっと知りたかったプロのテクニックを見て、試して、うまくなる!　3倍お得な一冊です。いのまたむつみ、金子一馬、うたたねひろゆき、末弥純ほか。

定価［1500円＋税］　A4判変型　136ページ
ISBN4-568-50200-4

色彩王国3
OKAMA

色彩王国3

あこがれのカラーテクニック紹介、便利な画材の通販カタログも登場。この一冊で今日からカラーに挑戦!　米田仁士、森気楼、小島文美、OKAMAほか。

定価［1500円＋税］　A4判変型　144ページ
ISBN4-568-50209-8

マンガ構成術 ストーリーメイキングガイド
Story&Making
コマ割りやページ運びなど、マンガの構成についての秘訣を開く!
一つのコマが持つ意味、情報などを徹底解説し、マンガの描き方を知る一冊。

マンガ構成術 ストーリーメイキングガイド

コミッカーズ編集部編

マンガ技法書ではのっていないコマ割や構成についてプロが秘蔵のテクニックを紹介。川原由美子、松苗あけみ、高口里純、酒井美羽、坂田靖子ほか。

定価［1500円＋税］　B5判　196ページ
ISBN4-568-50219-5

快描教室
マンガの悩みを一刀両断!!
菅野博士
Comickers MOOK

快描教室 マンガの悩みを一刀両断!!

菅野博士＋唐沢よしこ著

『コミッカーズ』の人気連載「菅野博士の快描教室」を一冊にまとめた最新型のマンガ入門書。究極のマンガ技法の入門書。

定価［1400円＋税］　B5判　110ページ
ISBN4-568-50193-8

漫々快々
みんなのマンガがもっとよくなる
もっとマンガを上手く描きたい!

漫々快々 みんなのマンガがもっとよくなる

菅野博之＋唐沢よしこ著

もっとマンガを上手く描きたい人のためのアイデアいっぱいの解説書。目からウロコの"超"添削講座が好評‼

定価［1500円＋税］　B5判　120ページ
ISBN4-568-50224-1

本気のマンガ術 山本貴嗣の謹画信念

今までだれも教えてくれなかったアクションマンガのツボを満載。素手、刀剣、ガンなどあらゆるアクションの描き方がこの一冊に。

定価［1400円＋税］　B5判　110ページ
ISBN4-568-50204-7

誰でも簡単にゲームが作れる!
シナリオくんで ゲームをつくろう
Windows95/98/2000/me対応
CD-ROM付き
OHTAKE-HOKUMA
大竹 北馬

シナリオくんでゲームをつくろう

ゲーム作成ソフト「シナリオくん」を使って本格的ゲームをつくろう!　中沢一登キャラクターデザインの作例ゲームを収録したCD-ROMつき。

定価［2800円＋税］　B5判　144ページ
ISBN4-568-50220-9

Others

BT/美術手帖4月号増刊 Vol.51 No.786
アニメスタイル
井上俊之の作画考
「デ・ジ・キャラット」デジタルアニメ最前線
湯浅政明の最新作
ロングインタビュー 庵野秀明のアニメスタイル
アニメの画を考える
2000 第①号

アニメスタイル1号 アニメの画を考える

インタビュー＝庵野秀明。対談＝長谷川眞也×小黒祐一郎。井上俊之、湯浅政明、後藤圭二、川元利浩、中沢一登ほか。

定価［本体1429円＋税］　B5判　148ページ
美術手帖2000年4月号増刊

アニメスタイル
ロングインタビュー 押井守／りんたろう
アニメの技術を考える
Production I.G
Studio 4℃
2000 第②号

アニメスタイル2号 アニメの技術を考える

インタビュー＝押井守　りんたろう。結城信輝、細田守、湯浅政明、井上俊之、佐藤順一、Production I.G、Studio 4℃ほか。

定価［本体1714円＋税］　B5判　206ページ
美術手帖2000年9月号増刊

オダギリズム
大変なヒーローだ。
爆笑問題 太田 光

オダギリズム

オダギリジョー本人の手による初の創作・エッセイ集。エッセイ、絵画、アクセサリー、写真、座談会、DV企画とバラエティに富んだ内容と細部までこだわった粋な一冊。

定価［本体2000円＋税］
ISBN4-568-22113-7

デジタル技法書

DIGITAL COMICKERS FOR BEGINNERS 1
CG入門編
CGに初挑戦!!

デジタルコミッカーズ フォービギナーズ1　CG入門編

CG初心者のあなたにパソコン選びやスキャニングからステップ方式でやさしく解説。悩んだらすぐに戻れる逆引きインデックスや、体験版ソフトと作例を収録したCD-ROMつき。Win&Mac対応

定価［2000円＋税］　B5判　128ページ
ISBN4-568-50213-6

DIGITAL COMICKERS FOR BEGINNERS 2
Painter編
Painterに初挑戦!!

デジタルコミッカーズ フォービギナーズ2　Painter編

あらゆる画材を体験でき、表現の幅を広げたペインター6を中心に機能と使い方を解説します。体験版ソフトと作例イラストを収録したCD-ROMつき。Win&Mac対応

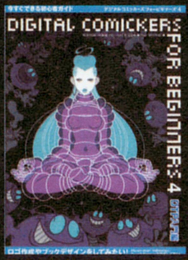
定価［2000円＋税］　B5判　128ページ
ISBN4-568-50214-4

DIGITAL COMICKERS FOR BEGINNERS 3
Photoshop編
Photoshopをもっと知りたい!

デジタルコミッカーズ フォービギナーズ3　Photoshop編

Photoshop初心者からレベルアップしたいあなたへ。チャンネルや調整レイヤー、マスクなど少しずつ上級テクニックを習得できます。体験版ソフトと作例を収録したCD-ROMつき。Win&Mac対応

定価［2000円＋税］　B5判　128ページ
ISBN4-568-50221-7


DIGITAL COMICKERS FOR BEGINNERS 4
DTP入門編
ロゴ作成やブックデザインをしてみたい!

デジタルコミッカーズ フォービギナーズ4　DTP入門編

同人誌や自費出版など印刷所へ入稿するためのデータ作りのノウハウを紹介します。ロゴやブックデザインに挑戦!!　体験版ソフトと作例を収録したCD-ROMつき。Win&Mac対応

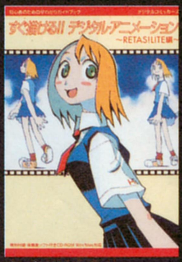
定価［2000円＋税］　B5判　128ページ
ISBN4-568-50222-5

DIGITAL COMICKERS @INTERNET
上巻
インターネットとHPを始めよう!

デジタルコミッカーズ @インターネット 上巻（下巻は2002年12月発売予定!!）

インターネットとHPを始めよう!　初心者でもすぐできる、接続・ネットサーフィン・メール・HP作成入門講座。

定価［本体1500円＋税］　B5判　96ページ
ISBN4-568-50244-6


すぐ描ける!! デジタル・アニメーション
〜RETAS!LITE編〜

すぐ描ける!! デジタル・アニメーション
RETAS! LITE編

アニメ制作ソフトの定番「RETAS!　LITE」による作例とメイキング。表紙＝オオシマヒロユキ、体験版CD-ROMつき。

予価［2000円＋税］B5判　124ページ
10月発売予定

すぐ描ける! デジタルコミック
〜今日からマンガはパソコンで作る!!〜　入門編

すぐ描ける!! デジタルコミック
今日からマンガはパソコンで作る!　入門編

モノクロ・デジタルコミック技法書の決定版。マンガをパソコンで描くための基本的なテクニックをていねいに、かつ徹底紹介します。

定価［本体1500円＋税］　B5判　112ページ
ISBN4-568-50239-X

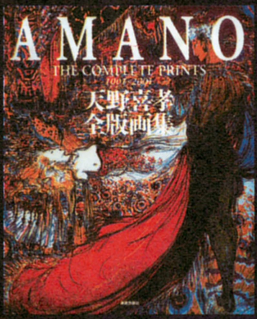
すぐ描ける!! デジタルコミック
〜テクニック50!!〜
実践編

すぐ描ける!! デジタルコミック
テクニック50!!　実践編

モノクロ・デジタルコミック技法書「入門編」につづく応用編。マンガ独特の表現をパソコンで描くためのさまざまテクニックを紹介します。

定価［本体1500円＋税］　B5判　112ページ
ISBN4-568-50245-4

画集


AMANO
THE COMPLETE PRINTS
天野喜孝全版画集

天野喜孝全版画集

天野喜孝のこれまでの版画作品、計918点を集めた画集。竜の子時代から小説、ゲーム、オリジナルまで、氏の描いた世界をあますところなく網羅。

定価［本体5000＋税］
ISBN4-568-10339-8

戀字宴
笠井あゆみ画集

笠井あゆみ画集　戀字宴（こふじえん）

コミッカーズで最も人気があった連載。毎回ひとつの漢字を選んで幻想的な絵文字とウイットに富んだ解説がついた美しいイラスト集。

定価［2500円＋税］A4変型　96ページ
ISBN4-568-50246-2

透明な色した少女のために
藤原薫作品集

藤原薫作品集　透明な色した少女のために

人気少女マンガ家、藤原薫の初作品集。96年から現在までに描かれたイラストを厳選したこの一冊は、とにかく美しいのひとこと

予価［2000円＋税］A4変型　124ページ
ISBN4-568-50247-4

高屋未央画集的作品集Ⅰ　天國狂

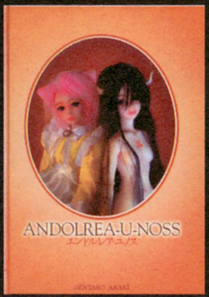
「コミッカーズ」掲載の「光」をはじめ、描き下ろしフルカラーマンガ「薔薇色叢書」など五つの物語で構成された画集的作品集。

定価［2300円＋税］　A4判変型　124ページ
ISBN4-568-50226-8

高屋未央画集的作品集Ⅱ　聖慯図

聖なるものの残酷さ俗なるものの純粋さ…。精緻な描写と幻想的なイメージで独自の世界を築く、高屋未央の画集的作品集、第二弾。

定価［2300円＋税］　A4変型　114ページ
ISBN4-568-50235-7


ANDOLREA-U-NOSS
エンドルレア・ユノス

エンドルレア・ユノス

荒木元太郎著

美少女フィギュア師にしてイラストレーター荒木元太郎による少女人形写真と細密イラストを組み合わせたファン待望の絵本。

定価［1300円＋税］　B5判　40ページ
ISBN4-568-50223-3

BSS

弊社の書籍、及び雑誌のバックナンバーをお求めの際、最寄りの書店にない場合は、直接当社営業部へ電話、たはFAXでお申し込み下さい。宅急便でお届けいたします。送料はお申し込み一回につき何冊でも380円です。

美術出版社
〒101-8417　東京都千代田区神田神保町2-38 稲岡九段ビル8階
TEL.03-3234-2151　FAX.03-3234-9451

Comics

error Vol.00

『コミッカーズ』から新たなマンガシリーズが創刊。準備号はひろき真冬、小池桂一、福島敦子、カナビス、田中達之、睦、丹地陽子、谷口ジローほか。

定価［1800円＋税］　B5変型　156ページ
ISBN4-568-50225-X

error Vol.01

創刊第１号は福島敦子、田中達之、平凡、丹地陽子、中澤一登、D、ベジアン、前嶋重機、ヨコタカミツ、kumiko、春平、シュイッテン＆ペーターズほかの豪華キャスト。

定価［1800円＋税］　B5変型　156ページ
ISBN4-568-50232-2

error Vol.02

第２号は沓澤龍一郎、小池桂一、鳩山郁子、湯浅政明、伊藤まさや、刑部一平、monsun5、MAXX、マルク＝アントワーヌ・マチューほか、豪華キャストでお送りします。

定価［1800円＋税］　B5変型　156ページ
ISBN4-568-50233-0

TOKYO TRIBE

トーキョー・トライブ　井上三太著

迷彩パターンのクロスカバーが話題を呼んだ、90年代型ストリート感覚を予言的に表現し一世を風靡した名作マンガ。

定価［1500円＋税］　B6判ハードカバー　182ページ
ISBN4-568-73001-5

海帰線　今敏著

「パーフェクトブルー」「千年女優」の監督が描く幻の本格的海洋伝奇ファンタジー＆ハード・アクション漫画の復刻版。

定価［1200円＋税］　A5判　258ページ
ISBN4-568-73003-1

イカル　原作＝メビウス　漫画＝谷口ジロー

週刊「モーニング」で連載された長編コミックスグラフィック・ノベル。生まれたときから空を飛ぶ能力を持ったイカルと、その周囲の人間の思惑とを描く。

定価［1400円＋税］　B5変型　290ページ
ISBN4-568-26011-6

M4
featuring METALMAX MOMO
山本貴嗣

山本貴嗣自選作品集M4

大人気のアクション漫画「メタルマックス・モモ」など山本貴嗣作品の傑作短編マンガ4本を収録。

定価［1200円＋税］　A5判　242ページ
ISBN4-568-73015-5

神様ゆるして
比古地朔弥

神様ゆるして　比古地朔弥著

「コミックビンゴ」連載漫画の初単行本化。兄妹のせつない愛情物語が心を打つ感動のドラマ。マンガ評論家・竹熊健太郎氏絶賛の超リアルな物語。

定価［1200円＋税］　B6判　306ページ
ISBN4-568-73004-X

しわあせ　山田芳裕著

2033年の清潔で平和な世界に波紋を投げかける、1980年代の猥雑なカルチャーをそのまま生きるジュンじいの物語、幻の名作の復活!!

定価［1300円＋税］　A5判　100ページ
ISBN4-568-73009-0

大塚ギチ
東京ヘッド
New Edition
加速する熱にうなされたぼくらの行方。

東京ヘッド　大塚ギチ著

一大ムーブメントを巻き起こした対戦格闘ゲーム、バーチャファイターをめぐる年代記。「ゲーム・ノンフィクション」、待望の新装版。

定価［2000円＋税］　四六判　178ページ
ISBN4-568-73010-4

GENERAL MACHINE
ある星の未来
夢野れい

ゼネラル・マシーン ある星の未来　夢野れい著

人類の夢を引き継いだロボット社会。彼らにとって未来とは何か? フルデジタルで描かれたSFマンガの最高傑作。

定価［1400円＋税］　B5判　106ページ
ISBN4-568-73011-2

THE NAME OF GOD
神様の名前

神様の名前　多田由美短編集

愛を求め愛に裏切られる青春群像。寡黙な主人公たちのその無償の行為の美しさが感動を呼び起こさずにはいられない。

定価［1400円＋税］　A5判　208ページ
ISBN4-568-73016-3

永遠のなかまはずれの国　永野のりこ著

『コミッカーズ』で好評連載された「まんがってイイよな!!」をはじめここでしか見られない未公開コミックや描き下ろしエッセイなど内容充実。

定価［880円＋税］　A5判　144ページ
ISBN4-568-26012-4

梶原一騎
ふくしま政美

格闘士ローマの星（全3巻）

原作＝梶原一騎
劇画＝ふくしま政美

「聖マッスル」「女犯坊」のふくしま政美と「巨人の星」梶原一騎との最強のコラボレーション。格闘マンガの原点となる傑作の完全復刻版。

定価［1500円＋税］　A5判　256ページ
① ISBN4-568-73005-8　② ISBN4-568-73006-6　③ ISBN4-568-73007-4

できんボーイ
完全版
田村信
DEKINBOY
生き還るな！田村信!!

できんボーイ完全版（全2巻）　田村信著

70年代に週刊少年サンデーに連載された伝説の純粋痴性ギャグ巨編マンガ。単行本未収録作品もふくめ網羅した完全版作品集。

定価［1400円＋税］　A5判
① ISBN4-568-73013-9　② ISBN4-568-73014-7

Cに注目！

Version 1.5

線画データを読み込んで仕上げ作業ができるし、「ファイル書き出し機能」により他のソフトとの連携作業もOKです。さらにEXは、3D機能を搭載していますので、あなたの、マンガ制作の作業効率が飛躍的に向上します。

Now on Sale

ネームから仕上げまで、これ一本でマンガが描ける！

スタンダード版

ComicStudio
コミックスタジオ

ComicStudio Ver.1.5
＜Windows版＞
希望小売価格 **34,800円**（税別）
JANコード:4-546189-100101
品番:CES-10010
Ver.1.0のご登録ユーザーの皆様には
無償でバージョンアップいたします。

機能拡張版

ComicStudio EX
コミックスタジオEX

ComicStudioEX Ver.1.5
＜Windows版＞
希望小売価格 **74,800円**（税別）
JANコード:4-546189-100118
品番:CES-10011
Ver.1.0のご登録ユーザーの皆様には
無償でバージョンアップいたします。

動作環境 ●Win98 SE+Internet Exproler5.0以降／Me／2000／XP日本語版 ●Pentium互換CPU（400MHz以上）●メモリ64MB以上（EXは128MB以上）●対応タブレット：WACOM製FAVO、Intuos、Intuos2、Cintiq、PLシリーズ ●EXはプロテクトキー接続用にUSBポート必須

ComicStudio.net
コミックスタジオ ドット ネット
コミックスタジオの最新情報サイト
http://www.comicstudio.net/

CELSYS
開発・発売元 **株式会社セルシス**
〒151-0053 東京都渋谷区代々木 4-27-25 フジビル25 3F
TEL 03-5304-0855（営業企画）

e frontier
販売代理店 **株式会社イーフロンティア**
〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-28-6 西参道山貴ビル 2F
TEL 03-5333-1126

※仕様、価格、デザインなどは予告なく変更する場合があります。 ※記載されております会社名及び製品名等は、各社の商標または登録商標です。 ※ComicStudioは、株式会社セルシスの商標です。 © 2002 CELSYS Co.,Ltd. All Rights Reserved.

FROM SOFTWARE
SHADOW TOWER
ABYSS
ARMORED CORE 3
エヴァーグレイス
EVERGRACE
II
RUNE
II
ルーン
叢
MURAKUMO

◆◆ **デザイナー募集** ◆◆

新しい世界観
新しいデザイン

プロとして自分の世界を表現できる
方を求めています

事業内容

ゲームソフトの企画、開発、販売

応募方法

まずはお電話またはメールにてご連絡ください。
担当：立野

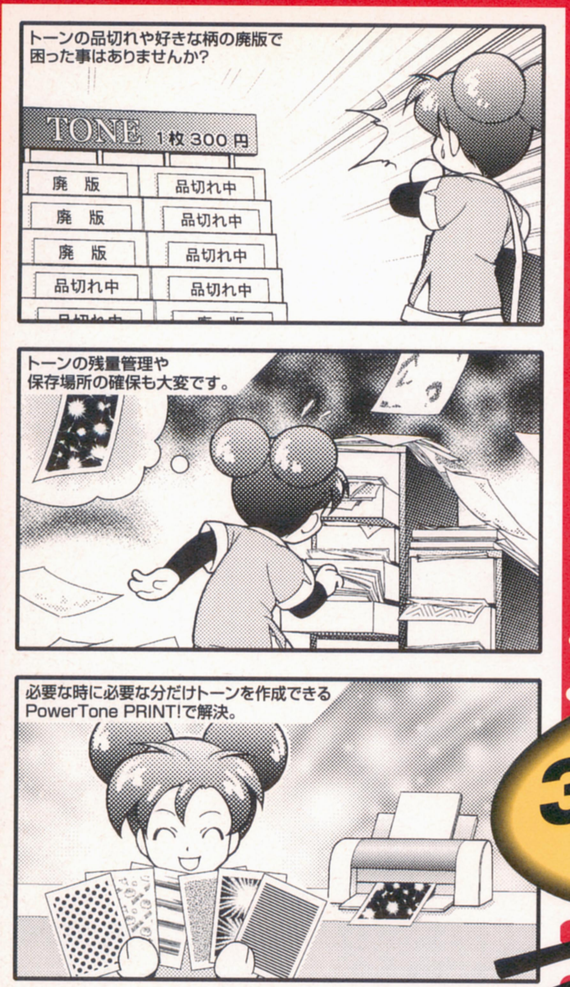
電話番号:03-3320-6071
Eメール:employ@fromsoftware.co.jp

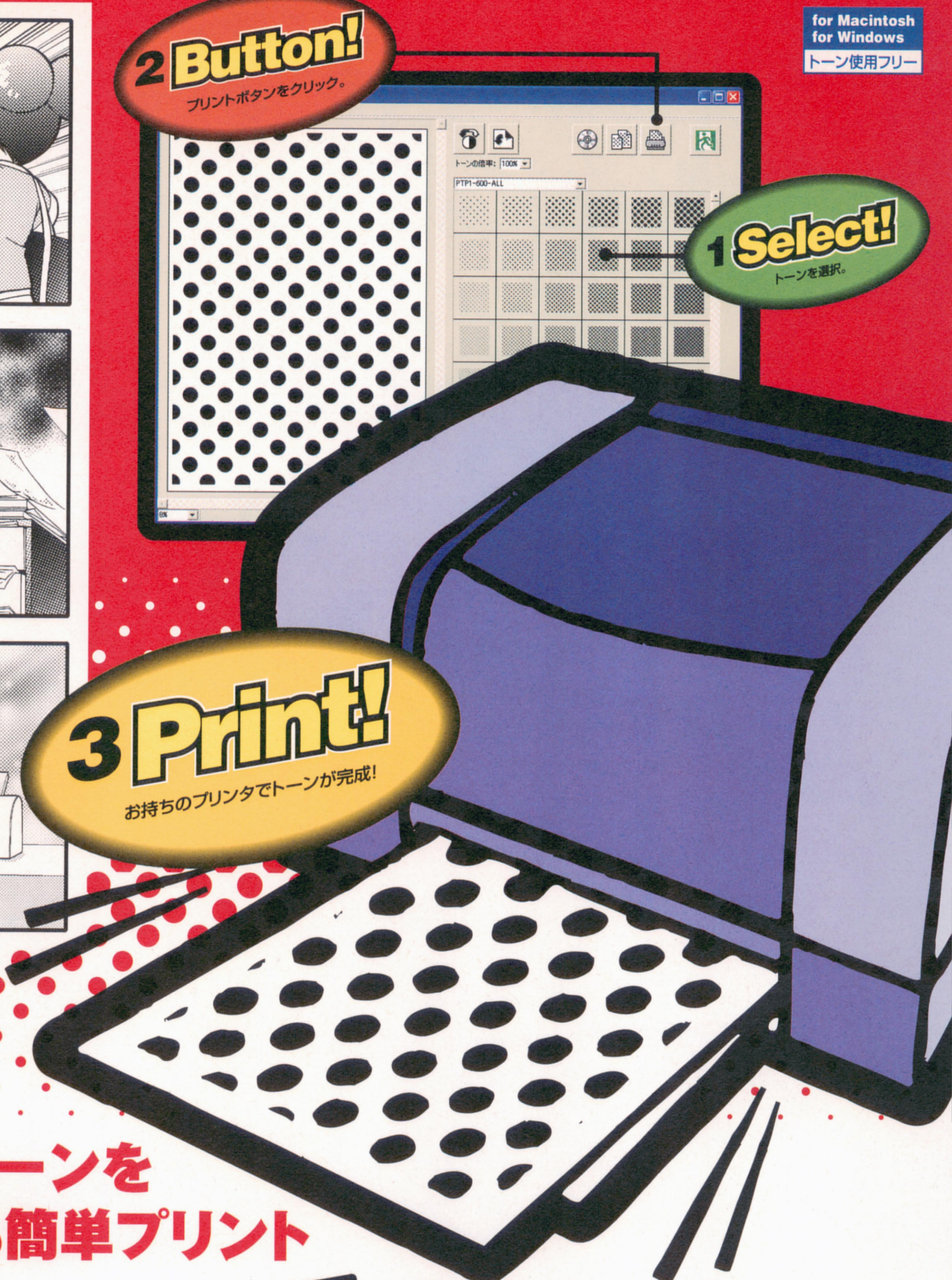
詳しくはホームページをご覧下さい

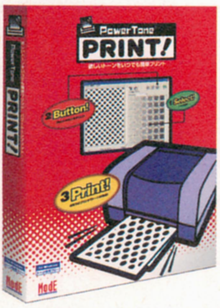
http://www.fromsoftware.co.jp

株式会社フロム・ソフトウェア
〒151-0073　東京都渋谷区笹塚2-26-2
笹塚ノース小田急ビル6Ｆ

for Macintosh
for Windows
トーン使用フリー


トーンの品切れや好きな柄の廃版で
困った事はありませんか?
TONE 1枚300円
廃版
品切れ中
廃版
品切れ中
廃版
品切れ中
品切れ中
品切れ中
トーンの残量管理や
保存場所の確保も大変です。
必要な時に必要な分だけトーンを作成できる
PowerTone PRINT!で解決。


2 Button!
プリントボタンをクリック。
トーンの倍率: 100%
PTP1-600-ALL
1 Select!
トーンを選択。
3 Print!
お持ちのプリンタでトーンが完成!



欲しいトーンを
いつでも簡単プリント

コミック制作等で大活躍のトーン。しかし、何種類ものトーンをストックしたり、使用する度に購入するのは非効率で経済的にも無駄。必要な時に必要なトーンだけを身近なパソコンでプリントできれば、コミックやイラスト制作の効率もグンとアップします。PowerTone-PRINT!は簡単操作でスピーディー、しかも低価格の高品質トーン作成ツール(特許出願中)です。もうこれからはトーンを買い揃える必要はありません。

厳選トーン素材 379種873枚を収録

PowerTone®
PRINT!

PowerTone PRINT! for Macintosh JANCODE 4948853300150
PowerTone PRINT! for Windows JANCODE 4948853300167
標準価格 各9,800円(税別)

PowerTone PRINT! 専用プリントシート

A4サイズ[10枚入] 1枚あたり60円!

PowerTone PRINT! 専用プリントシート
レーザープリンタ・コピー機向き(A4サイズ・10枚入)
JANCODE 4948853300174
標準価格 600円(税別)

トーンの印刷には、一般に市販されている粘着材付きフィルムやコピーシート等でも対応できますが、PowerTone PRINT!に最適化された[専用プリントシート]のご利用をお勧めします。あらかじめ低粘着タイプの糊がついていますので、コミックやイラストへのトーンの貼り込みをそのまま行うことができ、削りにも対応する、低コストで高品質のシートです。このシートは、ショップまたはモードのホームページからいつでもご購入いただけます。

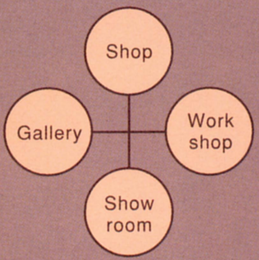
動作環境

Macintosh版 ●対応OS:MacOS 8.5以上、MacOS X(クラシック)対応●対応機種:Power PCプロセッサを搭載したAppleComputer社製のパーソナルコンピュータ **Windows版** ●対応OS:Microsoft Windows 98 SE日本語版、Windows Me日本語版、Windows NT4.0日本語版(ServicePack6以降)、Windows 2000日本語版、Windows XP日本語版のいずれか●対応機種:Intel Pentium以上または100%互換のプロセッサを搭載したパーソナルコンピュータ

※PowerTonePRINT!は単体で動作するアプリケーションですので、Photoshop等の他のアプリケーションは一切必要ありません。

ModE
MODERN ENGINEERING
株式会社モード
〒271-0077 千葉県松戸市根本122-1 オークビルB1
TEL.047-360-3224
http://www.mode.co.jp/
customer@mode.co.jp

©Mode, Inc. All rights reserved. 各種特許出願中
その他全てのブランド名または製品名は、それらの所有者の商標もしくは登録商標です。


Shop
Gallery
Work shop
Show room

ココチヨイ、ヒト（people）+モノ（goods）+トコロ（place）

インテリア雑貨や、ステーショナリー、さまざまな作家さんの個性あふれる作品たち…。いろいろな“ココチヨサ”をお届けしてきたA.T SQUAREが、9月でやっと1歳をむかえました。
これからも“アートをもっと身近に、もっと気軽に楽しめる場所”として、あたらしいコト、あたらしいモノをたくさん創り続けていきたいと思います。ぜひお立ち寄りください。

上智大学
地下鉄 四ツ谷駅
交番
至麹町
新宿通り
至新宿
JR四ツ谷駅
みずほ銀行
外堀通り
HERE!
外濠公園
雪印
三陽商会

エーティ
A.T SQUARE

http://www.bijutsu.co.jp/at/

〒160-0004 東京都新宿区四谷1-5-6 西村ビル1F
TEL&FAX 5312-2863 bus stop風の看板が目印です
営業時間 11:00〜19:00 定休日 土曜、日曜、祝日
その他、臨時休業日等のお知らせはHPをごらんください

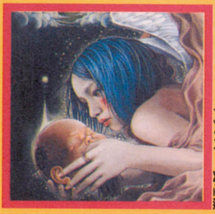
《アートナビ》《うごく-ID》ニュース！

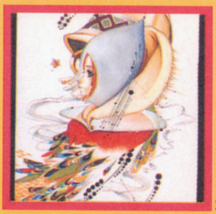
コミッカーズサイトも大好評な《アートナビ》の最新情報をご紹介！
最新の展覧会情報から現代アートの待受画面までさまざまなアート情報を
提供しているサイトだよ。《アートナビ》でもっとアートのある生活を！

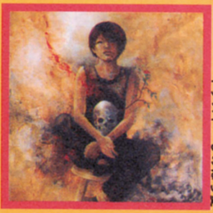
待受Comickers

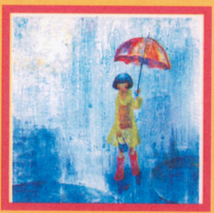
コミッカーズの歴代表紙やイラマス作品、
また描き下ろしイラストなど盛りだくさんのコーナーだよ！

CUSTOM SCREEN


イラスト=真理藻

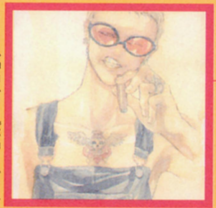

イラスト=樹


イラスト=しのはら愛


イラスト=アキ

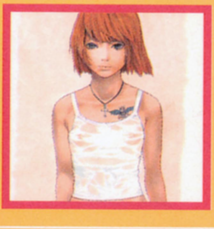
コミッカーズメンバーによる描き下ろしのイラストだよ！
好きな場面とキャラを選んで自由にカスタムできるよ

PROFESSIONALS


イラスト=ゴリラ・キック

コミッカーズ歴代の表紙原画が待ち受け画面に。ゴリラ・キック作品アップ中！

PROFESSIONALS


イラスト=モーニング・コング

最新アート情報で注目の展覧会をサーチ！

江戸川乱歩と少年探偵団展より
（弥生美術館）

視覚の魔術師　エッシャー展より
（Bunkamura Museum

「最新アート情報」の特集記事では、注目の展覧会をフィーチャー！　この秋は「エッシャー展」「「江戸川乱歩と少年探偵団」、「ストリートミュージアム@ワタリウム」展などなど、楽しく素敵な展覧会がいっぱい！もちろんアートナビでは、画像＆チケットプレゼントも満載でお届けいたします！

若手アーティスト登場。「アーティスツヴォイス」

雑誌『BT美術手帖』と連動してアートの最新情報を配信する《i-BT》コーナー。その目玉が、毎月ひとりの若手アーティストに密着して生声インタビューを掲載する本コーナーだ。10月はインテリアと建築、アートのボーダーライン上で自在の活躍を見せる吉岡徳仁が登場。ミラノサローネ出品の椅子『Honey-pop』を中心に、デザインの裏話にサイト・オン！

10月のi-BTは
デザイナー吉岡徳仁の待受画面
Photo: Nacsa & Partners, Inc.

◆コンテンツ一覧

1 人気アーティスト

アートの殿堂～
MAYA MAXX エリア
吉岡徳仁
待受Comickers
クリエイターズcafe～
常盤響
奈良美智
村上隆

2 世界の名画待受

名作美術館
気分で選ぶ！
テーマで選ぶ！
時代で選ぶ！の３メニュー
＆画家名検索機能付き！！

3 最新アート情報

展覧会情報
（開催案内＆i割引など）

◆「ArtNavi」への
アクセス方法

i-Menu
▼
メニューリスト
▼
待受画面／iアプリ待受
▼
アート
▼
ArtNavi

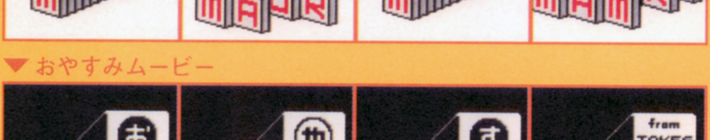
◆サービス概要

「ArtNavi」ご利用にあたっては月額300円＋パケット通信料がかかります。

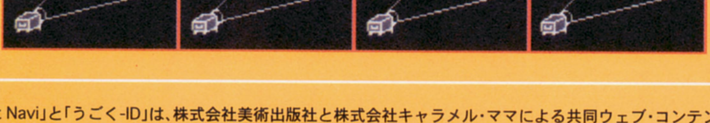
自分の名前がアニメになるよ！

自分の名前を入力して送信すると、いろんなシチュエーションに合わせて名前入りのアニメーションができるのがこの「うごく-ID」！　相手へのメッセージと自分の名前を入れて送れる「グリーティングID」や四コママンガのオチ部分にメッセージが入る「うごくメール」など、バリエーションもさまざまアリ。とってもかわいくて楽しいから友達にぜひ送ってみてね！

▼出たがりカード



▼おやすみムービー



◆「うごく-ID」への
アクセス方法

i-Menu
▼
メニューリスト
▼
待受画面／iアプリ待受
▼
アート
▼
うごく-ID

◆コンテンツ一覧

うごくID

クレーン、ラブラブねずみ、キツツキタイプライター

グリーティングID

おやすみムービー

うごくメール

ざんげ室、なぞの易者

※他にもイニシャル・ロゴ、5コママンガ劇場、今週の予告などもあります。

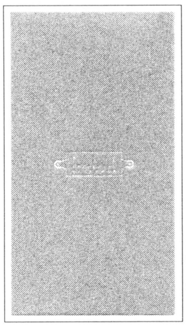
◆サービス概要

「うごく-ID」ご利用にあたっては月額200円＋パケット通信料がかかります。

「Art Navi」と「うごく-ID」は、株式会社美術出版社と株式会社キャラメル・ママによる共同ウェブ・コンテンツ事業です。
アートトラックス制作室　電話03-3234-0558　FAX03-3234-0568　〒101-8417　東京都千代田区神田神保町2-38稲岡九段ビル3階

『コミッカーズ』でおなじみの
イラストレーター・村田蓮爾さんの
作品も扱っています。

PSE
PERPETUAL CALENDAR
SUN MON TUE WED THU FRI SAT



『PSE PERPETUAL CALENDER』 村田蓮爾 組立式万年カレンダー …3600円

同人誌コーナー
同人誌コーナー
種類が
どんどん増えます。

画材Shop Tools 新宿マイシティ店に
COMITIA同人誌委託販売コーナーが
出来ました!!

東京ビッグサイトまで行かなくても、
まずここでいろいろな同人誌を
手に取って見れます。
それで気に入った本があったら、
作家さんに直接会える会場までGO！

**コミティアおすすめ同人誌が
80〜100冊!!**

三輪士郎（m.m.m.）
eri（@ERIMO）
オトコ（音々堂本舗）
………その他

新宿駅ビルMY CITY6階（JR新宿駅改札より徒歩30秒！）
営業時間AM10：00〜PM10：00（年中無休） TEL03−3352−7437

日　時：2002年11月17日(日) 11:00〜15:30
場　所：有明・東京ビッグサイト東4ホール
規　模：直接参加2000サークル／個人　委託参加100サークル／個人

一般入場の方には入場時、もしくは事前にサークルガイド『ティアズマガジン』の購入をお願いします（誌代700円）。
但し、小学生以下は無料です。

自主制作漫画誌展示即売会
COMITIA62

問合せ●〒170-0013　東京都豊島区東池袋3-9-6古島ビル3F　COMITIA実行委員会
TEL03-5953-3872　http://www.comitia.co.jp

コミック用品・画材がALL 20%off

＊世界堂コミック用品の一例

	定価	通販・店頭価格	CBカード価格
エスイー　デリータースクリーン	280円	224円	212円
デザイントーンカラー	280円	224円	212円
サムトレーディング デザイントーン	350円	280円	266円
カラースクリーン	450円	360円	342円
マクソン　コミックパターンBIG	280円	224円	212円
開明　墨汁　180mℓ	400円	320円	304円
ドローイングゾルK　60mℓ	400円	320円	304円
パイロット製図用インク　30cc.	500円	400円	380円
証券用インク　30cc.	500円	400円	380円
原稿用紙　世界堂　135kg　B4　100枚	1500円	1200円	1140円
〃　90kg　B4　100枚	1100円	880円	836円
マクソン外枠目盛り付135kg　A4　40枚	300円	240円	228円
デリーター　〃	300円	240円	228円
サムトレーディング　〃	430円	344円	326円
ミューズ　〃	370円	296円	281円
アートカラー　〃	450円	360円	342円
プロ用原稿用紙　135kg　B4　40枚	800円	640円	608円
漫画練習用紙　90kg　B5　50枚	200円	160円	152円
THE漫画組セット	3000円	2400円	2280円
マンガ修正インク　20cc.	200円	160円	152円
マンガインク純墨　30cc.	350円	280円	266円
アートトレース台A型(570×370)	16000円	12800円	12160円
〃　A型2灯式	22000円	17600円	16720円
〃　C型(360×280)	12500円	10000円	9500円
レタートレス台A3LT(406×305)	24000円	19200円	18240円
ペン軸　スタビロスワン	150円	120円	114円
リラ　木製	180円	144円	136円
リラ　コルク	400円	320円	304円
ゼブラ／ニッコー　丸ペン軸	170円	136円	129円
丸ペン先　1グロス(144本)	10000円	8000円	7600円
Gペン先　〃	6000円	4800円	4560円
スクールペン先　〃	6000円	4800円	4560円
サジペン先（クロームORニューム）〃	6000円	4800円	4560円
ドクターマーチン14色セット(A~D)	7000円	5600円	5320円
ブリードプルーフホワイト	750円	600円	570円
ホルベイン　ドローイングインク12色セット	4800円	3840円	3648円
マクソン　トリムスケール	3200円	2560円	2432円
吹き出しネームプレート	1600円	1280円	1216円
コミックトレーサーFT－A4	16500円	13200円	12540円
コミックツインマーカー72色セット	14400円	11520円	10944円
エスイーネオピコワン72色セット(A,B)	12960円	10368円	9849円
ネオピコライン　黒	180円	144円	136円
ヌーベル　ビグマグラフィック黒	200円	160円	152円

通信販売　申込方法

ご希望の商品名・通販価格・消費税(価格掛ける0.05)・送料735円(一律・税込)の合計金額及び氏名・〒・住所・TEL/FAX、コミック通販申込と記入のうえ現金書留にてお送りください。2週間以内にお届けいたします。

☆会員制ではありませんのでお気軽にお申し込みください。

画材・トーンなどの詳しい資料**カタログセット**をご用意しております。切手580円分を同封のうえ封書にてご請求下さい。商品ご注文時に『カタログセット希望』とご記入の方は無料で同封いたします。

お問い合せ・ご質問は…　http://www.sekaido.co.jp/
〒160-0022　東京都新宿区新宿3-1-1　世界堂　コミック通販係
TEL:03-5360-4009　FAX:03-5360-4010

（この他、各メーカー・画材を取り揃えております。）

	定価	通販・店頭価格	CBカード価格
スタジオマーカーデザイン36色セット	10080円	8064円	7660円
72色セット（A、B）	20160円	16128円	15321円
144色セット	40320円	32256円	30643円
スタジオマーカースケッチ36色セット	10080円	8064円	7660円
72色セット（A、B）	20160円	16128円	15321円
144色セット	40320円	32256円	30643円

新発売 アルコール系マーカー

STUDIO
MARKER

全182色

★STUDIO Sketch
TWIN(BRUSH/BROAD)

★STUDIO Design
TWIN(FINE/BROAD)

『スタジオマーカー』

デザイン、スケッチ2種はどちらもツインタイプで幅広く使い分けが可能。コピートナーを溶かさない速乾性、無臭性インクなので重ね塗りにも最適。補充用インク、専用トゥイーザー、スペアニブも揃って本格派も満足。使用頻度の高い色から淡い色まで充実の全182色

世界堂ルミネ藤沢店

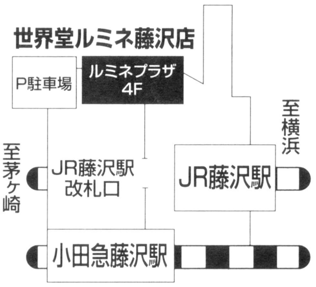
グランドオープン

コミック用品なら、何でも揃う!

〒251-0052
神奈川県藤沢市438-1
ルミネプラザ4F
AM10:00～PM9:00

店長・スタッフ一同
心よりご来店
お待ちしております。

TEL0466-29-9811

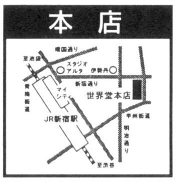


世界堂各店

CBカード（入会金500円、2年間有効）を店頭でご利用いただくと更に5～20%の割り引き!!

豊富な品揃えと満足プライス　画材・デザイン用品・額縁の日本最大級専門店チェーン

本店

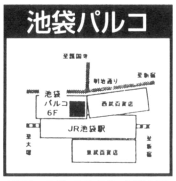


TEL 03-5379-1111
世界堂ビル　年中無休

新宿西口

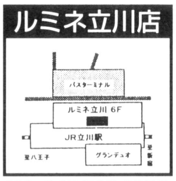
TEL 03-3346-1515
年中無休

池袋パルコ



TEL 03-3989-1515
池袋パルコ 6F

ルミネ立川店

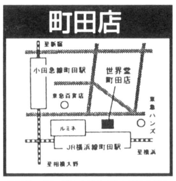


TEL 042-527-6555
ルミネ立川 6F

アートマン店

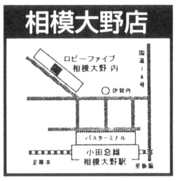
TEL 042-337-2583
京王アートマンA館3F

町田店



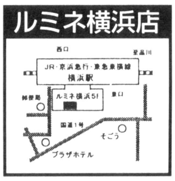
TEL 042-710-5252
年中無休

相模大野店



TEL 042-740-2222
ロビーファイブ相模大野

ルミネ横浜店



TEL 045-444-2266
ルミネ横浜 5F

画材・額縁・絵画・文具

世界の名店

世界堂

KCC home study
講談社カルチャーセンター
通信講座

講談社カルチャーセンターだから
できる本物の通信講座。
さぁ、みんな始めよう!

さぁ、
どのコースを
選ぶ?!

コミックイラストコース

1枚の絵の中にキミのセンスと想像力が華麗に花開く。これこそビジュアル派のキミが求めるアートな世界。オリジナルキャラがゲームで活躍する日も近いぞ。

コミックキャラを上手に描きたい!!

まんがコース

ねっ!

まんがの柱は、綿密なストーリー。ストーリーの組み立て方からキャラクター作り、感情表現などを習得し、自己流では超えられない壁を乗り越えよう!

ストーリーまんがを描きたい!!

かんたんイラストコース 画材いろいろ

描きたい、という気持ちさえあれば初心者もみるみるレベルアップ!色えんぴつやマーカー、アクリル、水彩、いろんな画材を使って楽しく学べます。

とにかく描くことが大好き!!

夢を勝ち取れ、キミの手で!!

キミの才能を今こそ開花!

描きたい!その気持ちを大切に、
さあ、21世紀。夢に向かって羽ばたこう!

キミも チャレンジしてみないか!

キミの夢のために 今すぐ始めよう!

案内書無料進呈!

詳しい案内書を差し上げます。左のハガキにご記入の上、ご請求ください!

お急ぎの方はお電話、FAXでどうぞ!

TEL 03-5832-6416
受付時間:平日午前9時30分~午後5時(土・日・祝日は休み)

FAX 03-5832-6607
ファックスは年中無休、24時間受付

毎月新作が登場!

元気な6人組が主役だよ!

たのしさいっぱい、
KCCのホームページ!

各コースの詳しい内容や楽しい情報満載。毎月、新しい壁紙が無料でダウンロードできちゃう!資料請求・受講申込みもメールでOKです。

みんな、どんどんアクセスしてね!

http://www.kfsnet.co.jp/kcc

講談社カルチャーセンター
〒113-0021 東京都文京区本駒込3-20-3(講談社フェーマススクールズ内)

※講談社カルチャーセンターは、出版社・講談社グループの一員として設立された信頼あるホームスタディスクールです。著名な一流の講師陣が、入会から修了まで責任をもって指導いたします。

色えんぴつ&パステルで楽しむ

メルヘンイラストコース

メルヘンイラストに、むずかしい決まりごとなんてありません。ピュアな気持ちをそのまんま絵にすること、それが大切。今、受講を申し込むと色鉛筆とパステルのテクニックビデオをプレゼント!

あなたのハートを自由に描こう!

ぽふぽふ
ぽふぽふ
今なら、色鉛筆とパステルのテクニックビデオをプレゼントしましゅ!

通信講座BEST6

★第1希望のコースには◎、第2希望のコースには○印をおつけください。(2コースまで)

□ 色えんぴつ&パステルで楽しむ メルヘンイラスト
□ 画材いろいろ かんたんイラスト
□ まんが
□ はじめての油絵
□ コミックイラスト
□ ボールペン&ペン字

キリトリ線

詳しい案内書をお送りします。今すぐお申し込み下さい。

案内書無料送呈!

郵便はがき

料金受取人払

本郷局承認

1766

差出有効期間
平成16年8月
31日まで

郵便切手はいりません

113-8790

本郷郵便局私書箱第111号
講談社カルチャーセンター

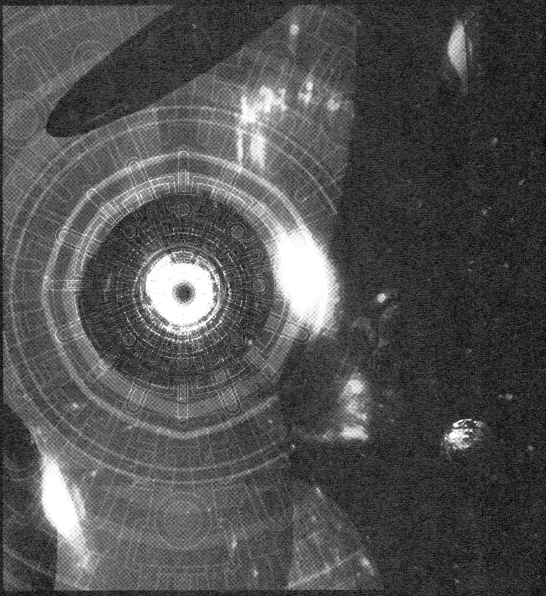
C021012係

案内書無料送呈!!

★必要事項をご記入ください。

住所	〒□□□-□□□□		
フリガナ 氏名		職業・学年	
生年月日	年　月　日生　歳	性別	男・女
電話	☎　（　）		

キリトリ線



C's Press

actual & active information for Comickers

©GAINAX ©Yoshiyuki Sadamoto
©菅原そうた／文芸社　©MASHROOM・SHINJI KIMURA

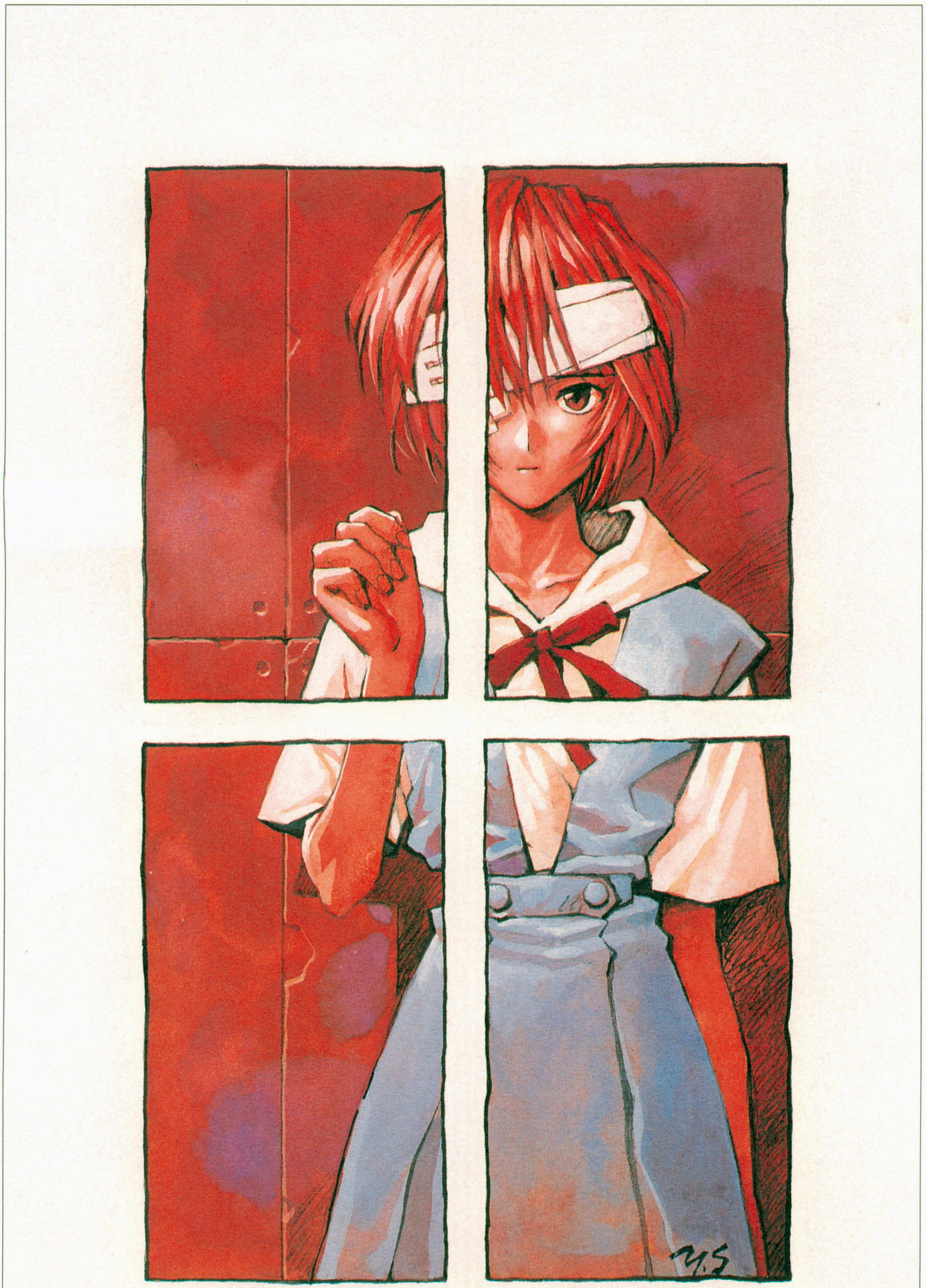
貞本義行

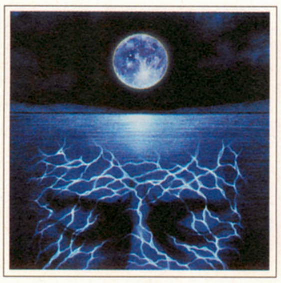
「貞本義行の仕事展」

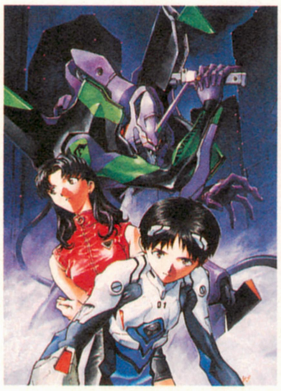
11月10日まで高浜市やきものの里かわら美術館にて開催中

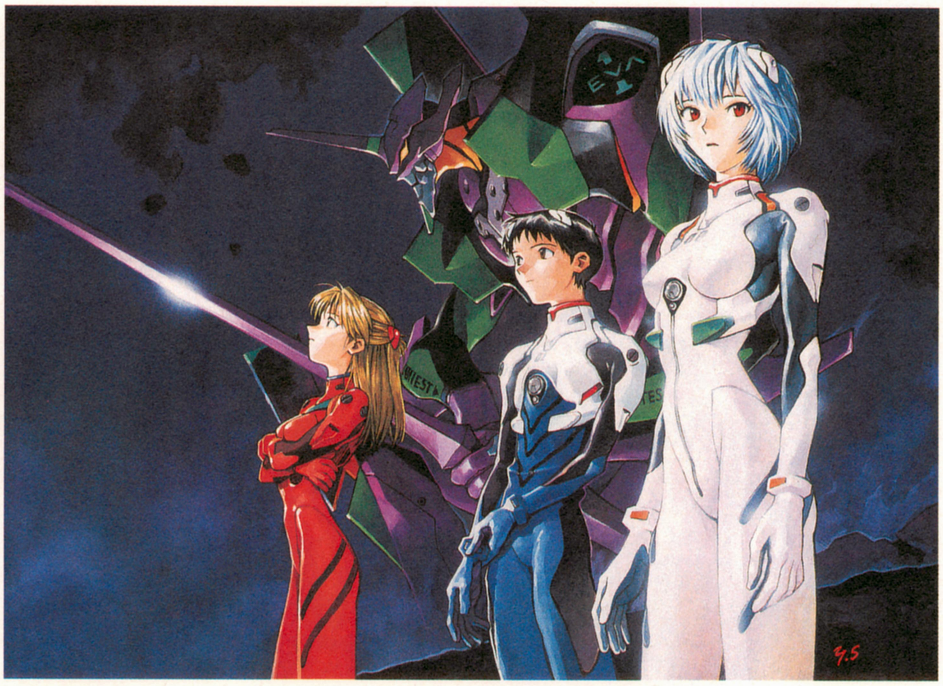
©GAINAX ©Yoshiyuki Sadamoto

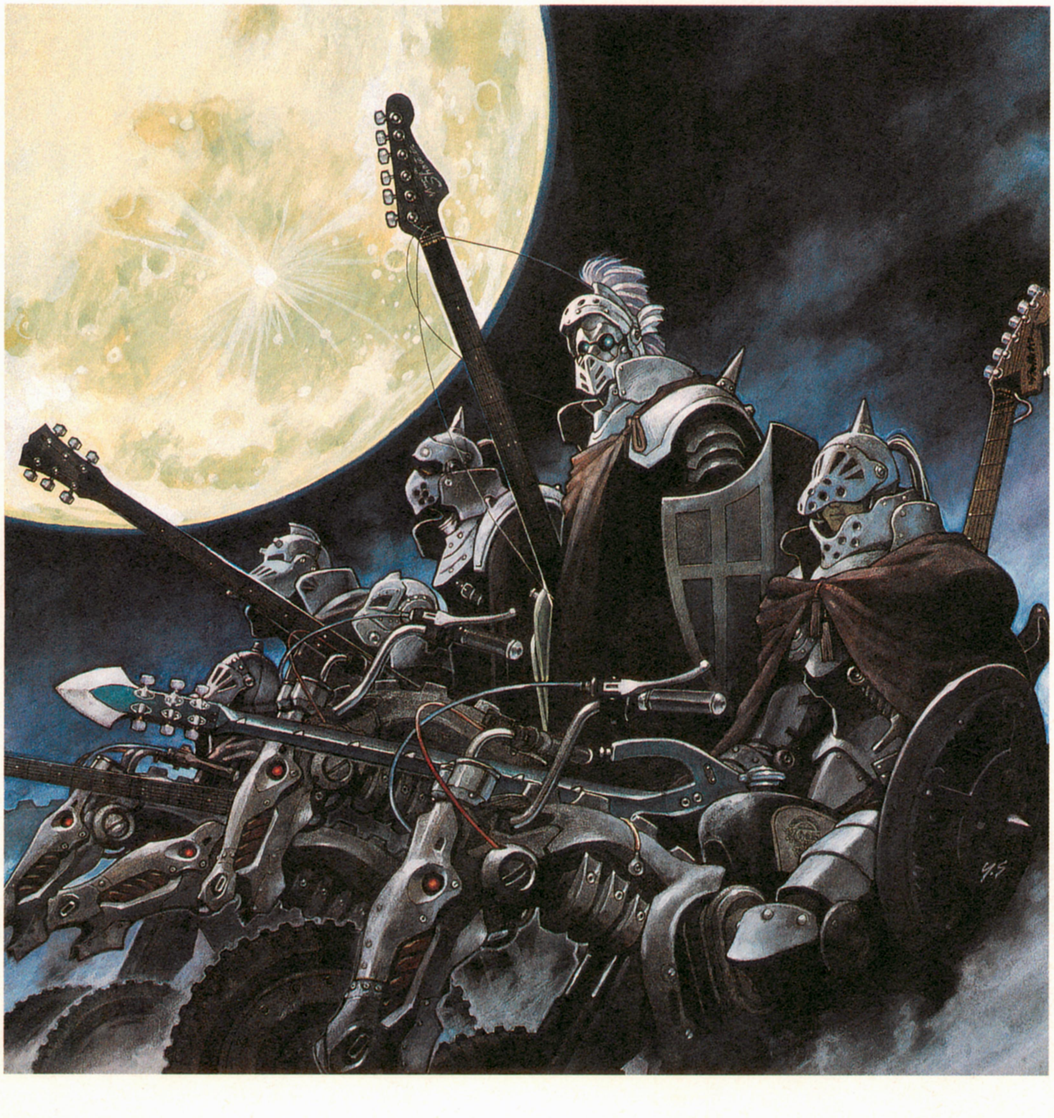
さだもと・よしゆき
1962年山口県生まれ。84年、山賀博之、庵野秀明らと共にGAINAX設立に参加。映画「王立宇宙軍　オネアミスの翼」（87）キャラクターデザイン・作画監督、TVアニメ「ふしぎの海のナディア」（90）キャラクターデザイン、TVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」（95）キャラクターデザイン、ゲーム「.hack//　感染拡大」（02）キャラクターデザインなど、常に最先端のアニメを手掛けている。現在、月刊少年エース（角川書店）で「新世紀エヴァンゲリオン」連載中。



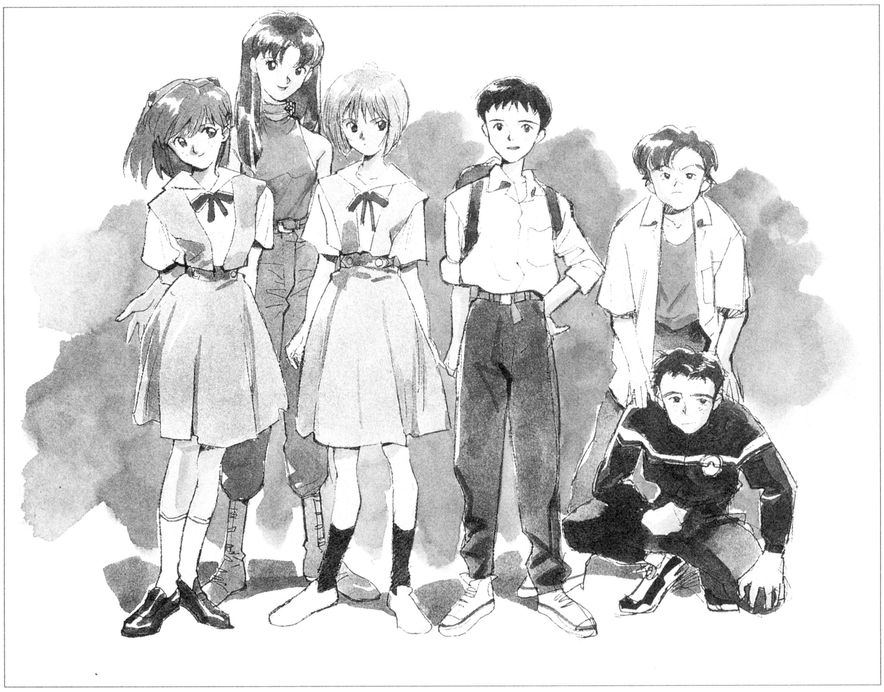


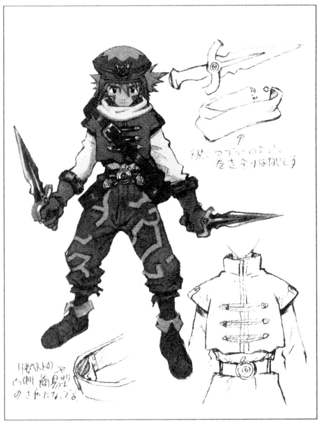




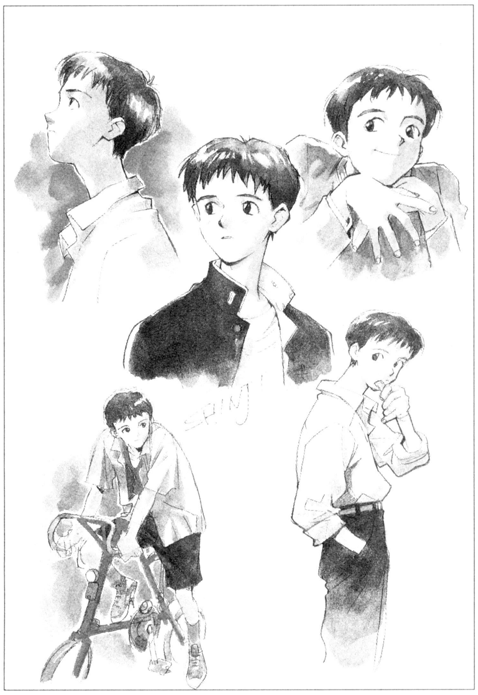


<右ページ／右上／左中>
「新世紀エヴァンゲリオン」
©GAINAX/Project Eva・テレビ東京
<下>
ムーンライダース
「MOONRIDERS ANTHOLOGY 1976-1996」
('98) ジャケットイラスト
<左上>
エリック・クラプトン
「ピルグリム」('98)
ジャケットイラスト





〈左上／左下〉「新世紀エヴァンゲリオン」©GAINAX/Project Eva・テレビ東京
〈右上〉「.hack//感染拡大」©Project .hack/BANDAI 2002



貞本義行の仕事を一同に集めた展覧会が、貞本の地元、愛知県で開催されている。

社会現象とまでなった『エヴァ』をはじめとする数々の傑作を世に送りだしてきた貞本。彼の仕事を通して、ハイレベルなアニメ&コミックの仕事の真髄と、そこからさまざまな分野へと派生するダイナミズムのあり様が浮かび上がる、興味深い展覧会となっている。

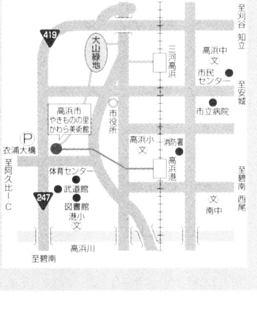
この展覧会は、貞本のアニメーションの仕事を振り返るパートと、マンガ原稿やイラスト原画を展示するパートで構成されている。アニメーションのパートでは、「王立宇宙軍　オネアミスの翼」「トップをねらえ！」「ふしぎの海のナディア」「新世紀エヴァンゲリオン」「フリクリ」「.hack」など、GAINAXの作品のセル画や絵コンテを展示。また、クリエイター志望には興味深い「エヴァ」の制作過程や、一部ファンの間でブームとなったフィギュアやグッズの展示もあるそう。

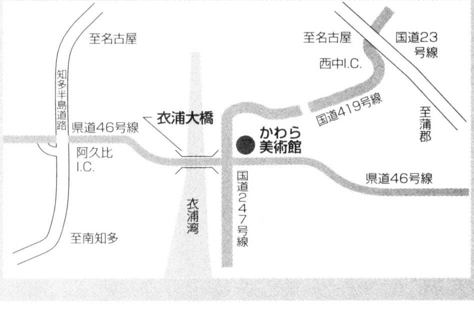
一方、原画展示のパートでは、マンガのデビュー作「FINAL STRETCH　最後の疾走」や「新世紀エヴァンゲリオン」の原稿・原画も展示される。貞本義行の美麗な原稿を生で見るチャンスなどめったにないもの。特に、細部にまで注意が払われたカラー原稿の繊細な美しさは必見である。

会期中には貞本本人が参加する対談も行われる。貞本義行の住む町で、貞本の仕事を振り返る展覧会。ファンならずとも、遠方からでも足を運ぶ価値はあるはず。幸いにも秋の行楽シーズン、連休等を利用してぜひ行ってみよう。

「貞本義行の仕事展」
■会場　高浜市やきものの里かわら美術館
（名鉄三河線「高浜港」下車徒歩8分）
愛知県高浜市青木町九丁目6番地18
TEL　0566-52-3366
http://www.kawara-museum.takahama.aichi.jp
■会期　平成14年10月5日（土）～11月10日（日）
■休館日　月曜日、10月15日（火）、11月5日（火）
※10月14日（月）、11月4日（月）は開館
■観覧時間　午前9時～午後5時（観覧券の販売は4時30分まで）
■観覧料　高校生以上600（480）円、中学生以下無料
※（　）内は20名以上の団体料金
■対談「貞本義行の仕事」
貞本義行（漫画家・アニメーター）＋細萱敦（川崎市市民ミュージアム学芸員）
11月3日（日）14：00～　3階講義室にて［聴講無料・約80席］

この展覧会を記念して、ポスターのプレゼントあり。詳細はP.136へ。

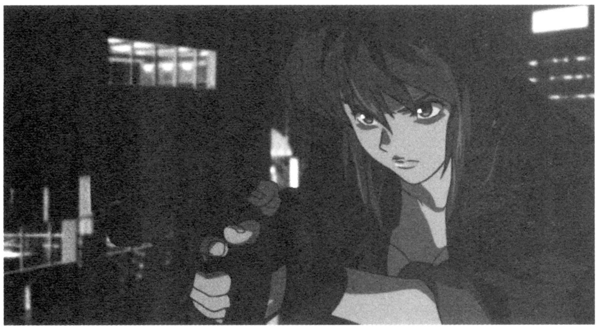

至刈谷
419
大山緑地
三河高浜
高浜中
至刈谷・知立
市民センター
至安城
市役所
市立病院
高浜市やきものの里かわら美術館
P
衣浦大橋
至阿久比I・C
高浜小
消防署
高浜港
体育センター
武道館
図書館
247
港小
至碧南・西尾
南中
高浜川
至碧南


至名古屋
知多半島道路
県道46号線
衣浦大橋
阿久比I.C.
至南知多
衣浦湾
国道247号線
かわら美術館
至名古屋
国道23号線
西中I.C.
国道419号線
至蒲郡
県道46号線

攻殻機動隊
STAND ALONE COMPLEX

――それは草薙素子が人形使いに出会わなかった物語。
ジャパニメーションの代名詞として
世界的な人気を得ている『攻殻機動隊』。
そのTVシリーズの放映が決定。
世界が待ち望んでいた、新たな『攻殻機動隊』がついに現れる。

©士郎正宗・Production I.G／講談社・攻殻機動隊製作委員会



『攻殻機動隊』とは？

講談社『週刊ヤングマガジン』誌にて連載された士郎正宗の同マンガは、膨大な情報量と緻密な設定によって圧倒的な世界観を提示した、押しも押されぬSFコミックの代表作。

また、そのコミックを原作に、押井守監督が手がけたのが劇場映画『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』（95年公開）。米ビルボード誌のビデオチャートで一位を獲得するなど、ジャパニメーションの代名詞として世界的に確固たる地位を築いたこの作品は、『マトリックス』など数々のハリウッド映画に多大な影響を与えている。

そして全世界の期待の中、『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』がついにTVシリーズで登場する。

『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』

原作・映画に登場した「人形使い」が、公安9課の草薙素子と出会わなかったとしたら？

そんな〝if〟の世界では、世界規模でのネットワーク化に比例して、電脳犯罪が急増。その反動として、意図的にネットワークから離脱する『スタンドアローン』状態の人々が出現していた。**ある意味社会的に逸脱した彼らは、その逸脱故にネット世界のカリスマを中心として結束。**そしてそのカリスマを取り巻く一連の事件。思わぬ方向へ発展していくそれは、もはや事件ではなく、一つの現象として変換されていく…。

STAFF

原作者・士郎正宗氏の全面協力の下、監督には『BLOOD THE LAST VAMPIRE』の脚本や『ミニパト』の監督を務めた神山健治。音楽は『マクロスプラス』、『カウボーイビバップ』の菅野ようこが担当。また、草薙素子＝田中敦子、バトー＝大塚明夫、トグサ＝山寺宏一など、主要メンバーは劇場版とほぼ同じキャストで構成されている。制作は劇場版も担当し、映画『人狼 JIN-ROW』、ゲーム『やるドラ』シリーズや『サーヴィランス 監視者』など、技術力には定評のあるプロダクションI・Gが担当する。

第1話「公安9課 SECTION-9」

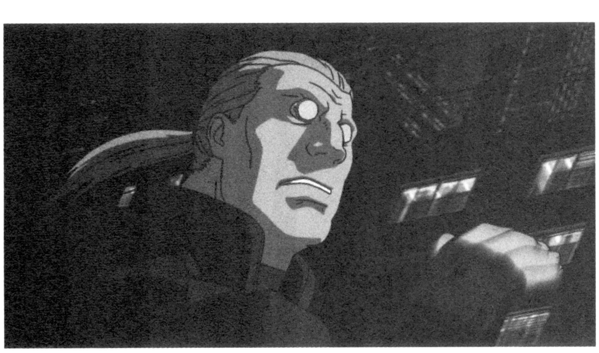
ビルの屋上。逃げる犯罪者を冷静に見つめる草薙素子。射撃。足を破壊される犯罪者。そして素子はビルからビルへと飛び移る……。冒頭から迫力のアクションと重厚なドラマが展開する第一話は、料亭での人質立てこもり事件と、その裏にある真の目的を公安9課が追う。**素子はもちろん、荒巻課長、バトー、トグサなど9課の面々の魅力全開だ。**そして、それらを引き立てるのが、2Dと3DCGを見事に融合させた全編HDフルデジタルの画面と、製作段階から使用している5.1chサウンド。観る者を圧倒させるクオリティを、視聴できる人はぜひともチェック。観られない人も、12月21日からDVDの発売が決定しているのでそちらを待とう。

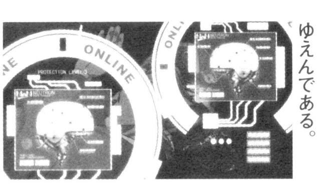
放映スケジュール

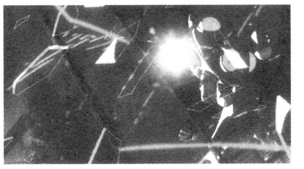
10月1日よりスカイパーフェクTV！Ch.149 パーフェクトチョイスにて全26話を放映中。10月は第1話「公安9課 SECTION-9」、第2話「暴走の証明 TESTATION」に特典映像が付いた85分のスペシャル版を放送。ペイ・パー・ビュー ¥800／2話（特典映像付き）

INTERVIEW with 監督・神山健治

攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEXの特徴の一つとして、セリフが多いことが上げられる。それはこの作品が本来持っている情報量の多さを欄外の文字データや緻密な描きこみだけに頼らないで表現する一つの回答でもあった。事実制作当初のアイディアでは、文字放送のようにして欄外の情報を同時に流すというパロディー的なアイディアも挙がったが、時間軸が存在するメディアにはそぐわないため却下された経緯もある。たたみかけるセリフと、**TVシリーズでは破格の作画枚数&3D CGIによる重厚な映像とあいまって、攻殻機動隊をTVシリーズで作った場合の一つの回答を示せたのではないかと自負している。**また、アジア、ヨーロッパ、アメリカと世界に向けて放映されることを踏まえ、美術デザインに日本的な表現を多く取り入れたことも攻殻Sの特徴といえよう。そのあたりが、本作が第3の攻殻と呼ばれるゆえんである。







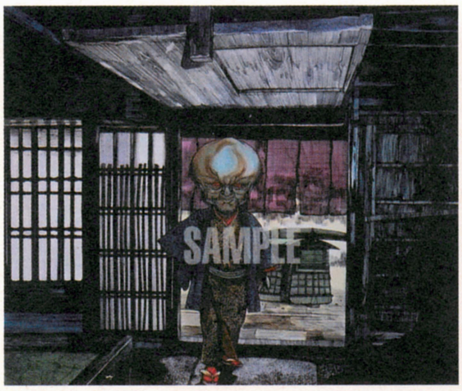
水木しげる

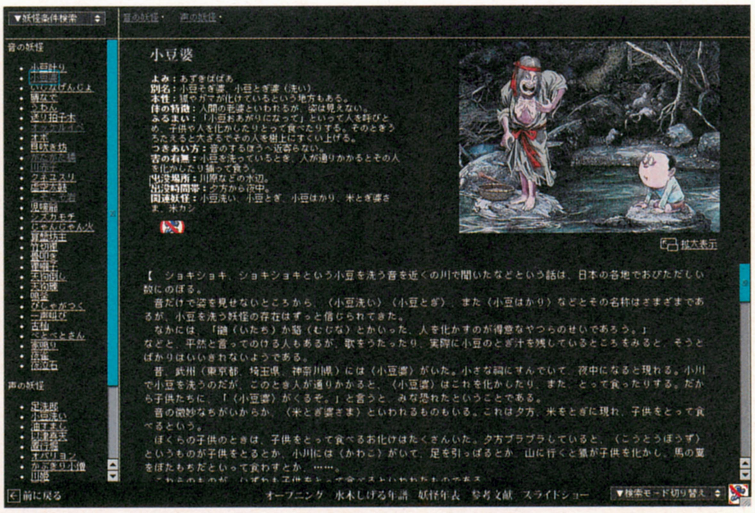
80th anniversary

文／今 秀生　構成／編集部

水木しげるは今年八〇歳になるそうなのである。戦争から帰ってきて紙芝居の絵を描いていた水木さん（水木しげるは自分のことをこう呼ぶ）が、貸本漫画でデビューしたのは三六歳の時。「ゲゲゲの鬼太郎」で爆発的に売れたのが四〇代半ばで、以降ずっと第一線で作品を発表し続けているわけだ。現在マンガ家生活は四四年。いやあ水木さんはまだまだ元気です。

そんな八〇歳を祝う特別出版が講談社と集英社という二大マンガメジャーからほぼ同時に出版される。ひとつは講談社の「水木しげるオフィシャルBOX　妖怪世界遺産」。こちらは要するに水木しげるがこれまでに描いてきた妖怪の原画を集めてCD-ROMにぶち込んだもの。なんでも全世界の妖怪一七〇七体、緻密妖怪原画一八四〇体に二五〇万字の解説に年表を収録しているとか。百科事典五冊分に相当するというそのボリュームも魅力だが、なんといっても注目は付録のほうだ。貸本漫画のデビュー作「ロケットマン」をカラー




▼妖怪条件検索
音の妖怪・
声の妖怪・
音の妖怪
声の妖怪
拡大表示
前に戻る
オープニング　水木しげる年譜　妖怪年表　参考文献　スライドショー
▼検索モード切り替え

小豆婆

よみ：あずきばばあ
別名：小豆そぎ婆、小豆とぎ婆（洗い）
本性：狐やガマが化けているという地方もある。
体の特徴：人間の老婆といわれるが、姿は見えない。
ふるまい：「小豆おあがりになって」といって人を呼びとめ、子供や人を化かしたりとって食べたりする。そのときうろたえると大ざるでその人を樹上にすくい上げる。
つきあい方：音のするほうへ近寄らない。
害の有無：小豆を洗っているとき、人が通りかかるとその人を化かしたり捕って食う。
出没場所：川原などの水辺。
出没時間帯：夕方から夜中。
関連妖怪：小豆洗い、小豆とぎ、小豆はかり、米とぎ婆さま、米カシ

【　ショキショキ、ショキショキという小豆を洗う音を近くの川で聞いたなどという話は、日本の各地でおびただしい数にのぼる。

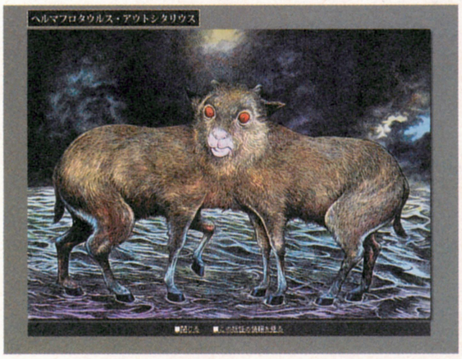
音だけで姿を見せないところから、〈小豆洗い〉〈小豆とぎ〉、また〈小豆はかり〉などとその名称はさまざまであるが、小豆を洗う妖怪の存在はずっと信じられてきた。

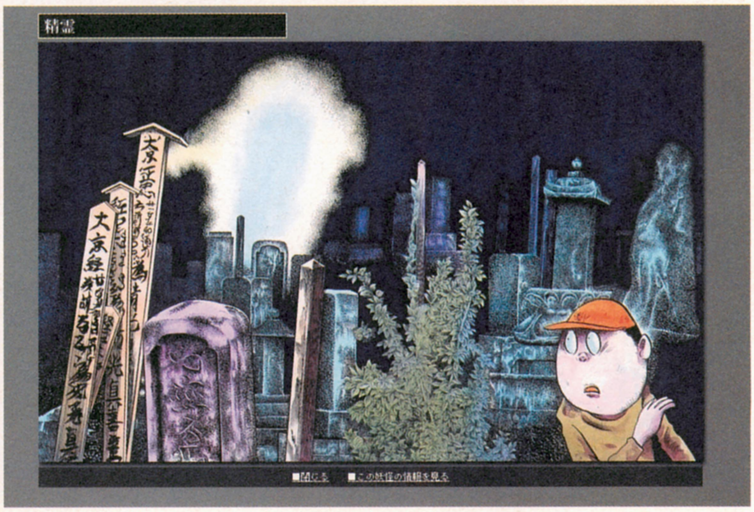
なかには、「鼬（いたち）か貉（むじな）とかいった、人を化かすのが得意なやつらのせいであろう。」などと、平然と言ってのける人もあるが、歌をうたったり、実際に小豆のとぎ汁を残しているところをみると、そうとばかりはいいきれないようである。

昔、武州（東京都、埼玉県、神奈川県）には〈小豆婆〉がいた。小さな祠にすんでいて、夜中になると現れる。小川で小豆を洗うのだが、このとき人が通りかかると、〈小豆婆〉はこれを化かしたり、また、とって食ったりする。だから子供たちに、「〈小豆婆〉がくるぞ。」と言うと、みな恐れたということである。

音の微妙なちがいからか、〈米とぎ婆さま〉といわれるものもいる。これは夕方、米をとぎに現れ、子供をとって食べるという。

ぼくらの子供のときは、子供をとって食べるお化けはたくさんいた。夕方ブラブラしていると、〈こうとうぼうず〉というものが子供をとるとか、小川には〈かわこ〉がいて、足を引っぱるとか、山に行くと狐が子供を化かし、馬の糞をぼたもちだといって食わすとか、……。

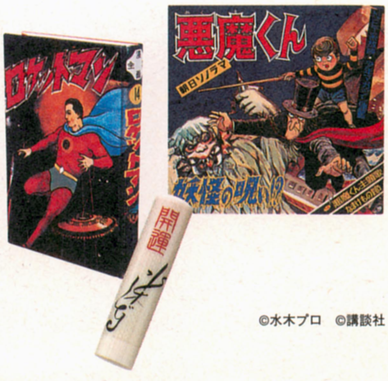

ヘルマフロタウルス・アウトシタリウス
■閉じる
■この妖怪の情報を見る


精霊
■閉じる
■この妖怪の情報を見る

妖怪世界遺産
水木しげる妖怪原画大全集
CD-ROM for Windows/Macintosh

「水木しげるオフィシャルBOX　妖怪世界遺産」
■発行＝講談社
■予価＝10000円＋税
■限定3000セット／シリアルナンバー入り（数量に達した場合受付終了）
■10月26日発売予定
■三大付録付き（「ロケットマン」完全復刻本・「悪魔くん」ソノシート完全復刻版・サイン入り水木開運印）
※三大付録がつかない普及版「水木しげるプライベートBOX」（予価6000円＋税）も11月26日発売予定。
※講談社HP上で予約、及び一部体験できます。
http://www.bookclub.kodansha.co.jp 3
※画像は開発中のものも含まれます。

上の画面は「水木しげるオフィシャルBOX　妖怪世界遺産」に収録されている妖怪原画の一部。水木自身の手による原画が2000枚近く収録され、それぞれに詳しい解説が付いているのは圧巻の一言。また、水木しげるの妖怪ワールドを全てデータ化。様々な条件から必要に応じて検索できるようになっている。クリックして眺めているだけでも楽しくてためになる。まさに「妖怪世界遺産」の名に恥じない内容。右は三大付録。「悪魔くん」ソノシート完全復刻版、「ロケットマン」完全復刻本、通しナンバー入り・サイン入り水木開運印。貴重です！

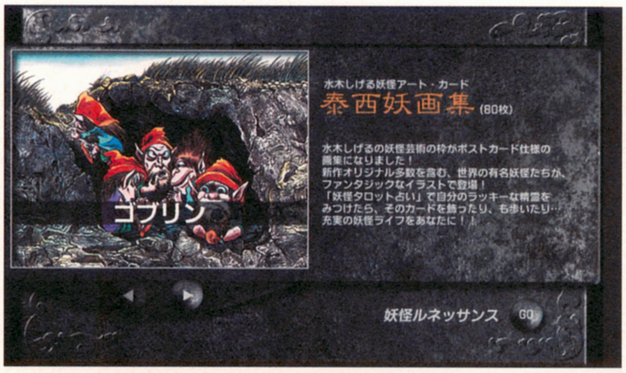

ロケットマン
悪魔くん
朝日ソノラマ
妖怪の呪い!?
開運

©水木プロ　©講談社

から装丁から完全に復刻しているのだ。某古まんが専門店でも天文学的な値段がつけられている幻の作品なだけに、それだけでも一万円の価値は軽くあるだろう。他にも朝日ソノラマの「悪魔くん」ソノシート復刻やらサイン入り水木開運印などがついてくる。

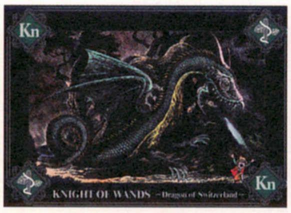
もう一方の集英社からは「妖怪芸術の集大成BOX　萬國百怪封印之匣」が出版される。こちらは京極夏彦が装丁を手掛けたBOXに78枚のタロットカードと萬國百怪データベースとスクリーンセーバーが収録されたCD-ROM、それに「泰西妖画集」と名付けられたとりはずしてインテリアとして飾ることもできるA5版八〇点におよぶの世界の妖怪達の画集の三点が封入されている。キモはやはりタロットカードだ。描き下ろしも多数含んだこのカード、はっきり言ってかなり美しい。かつて池上遼一やつげ義春がアシスタントを務めていたことからもわかるように、水木しげるの絵は緻密で繊細なので、こういうカードのようなものにはうってつけなのだ。花札のような和風なものにも、タロットのような西洋風なものにもピッタシ合ってしまうところが水木しげるの絵の面白さだ。懐が深いというか、何にも負けないというか。

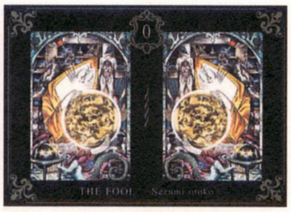
何かと限定本や豪華本の企画が多い作家なのでファンは大変だが、この2つの企画ものも見逃せない内容なので、是非自分の懐と相談してみてほしい。

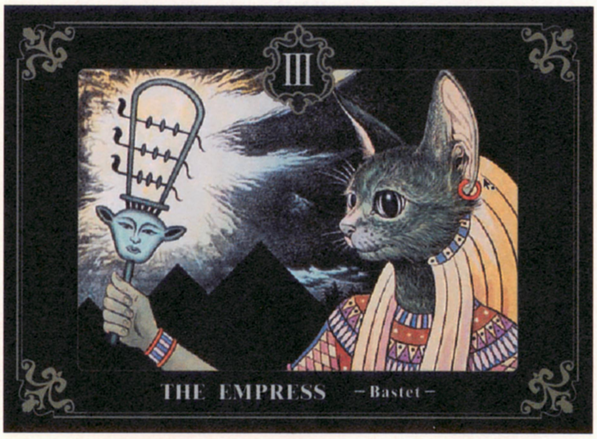


水木しげる妖怪アート・カード
泰西妖画集（80枚）

水木しげるの妖怪芸術の粋がポストカード仕様の画集になりました！
新作オリジナル多数を含む、世界の有名妖怪たちが、ファンタジックなイラストで登場！
「妖怪タロット占い」で自分のラッキーな精霊をみつけたら、そのカードを飾ったり、も歩いたり…充実の妖怪ライフをあなたに！！

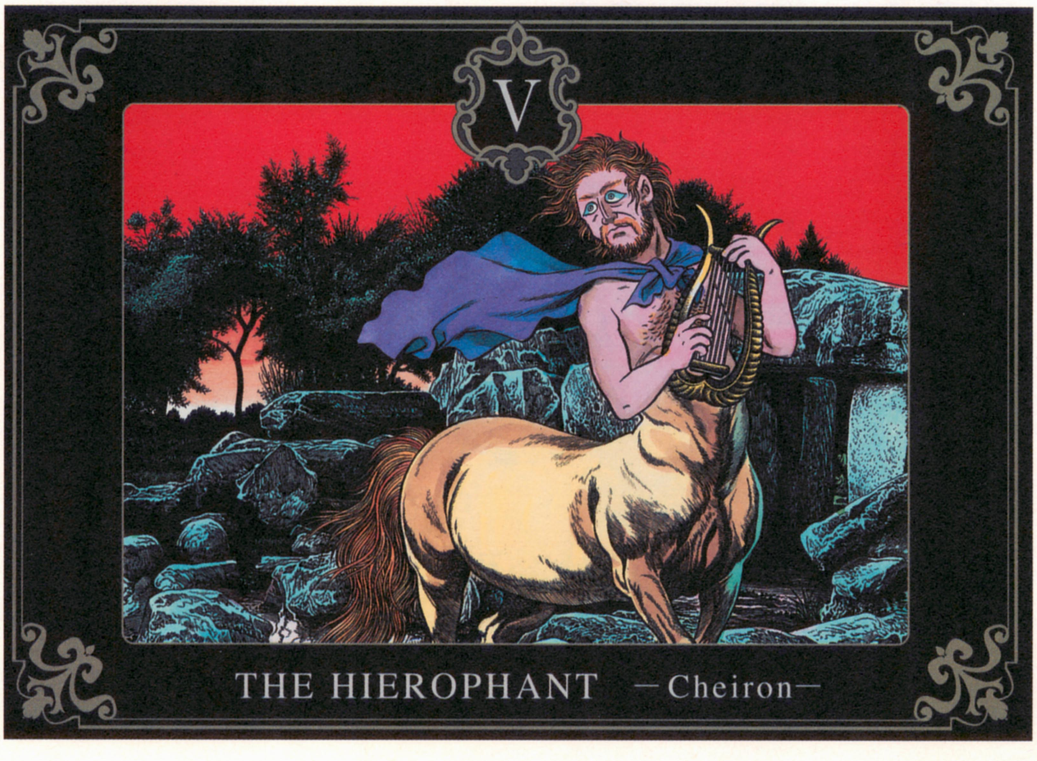






水木しげるの世界妖怪大全

「妖怪芸術の集大成BOX
萬國百怪封印之匣」
■発行＝集英社
■定価＝12000円＋税
■限定1200部（残部僅少。集英社HPでご確認のうえご購入できます。）
■10月22日発売予定
■カバーデザイン＝京極夏彦
※集英社HP上で一部体験できます。
http://yj.shueisha.co.jp/mizuki/
※画像は開発中のものも含まれます。



美麗なタロットカードには、このために水木しげるが描き下ろしたイラストも数点含まれる。「THE FOOL」のカードはネズミ男。気が効いてるではないですか！　その他のカードにもいろいろな遊び心がちりばめられているので、いくら眺めても飽きない。ちなみにカードの裏側は目玉おやじのかわいい（？）デザイン。集英社HP上ではこのタロットカードを使った占いも体験できる。他にも妖怪棲息地図など楽しい企画がたっぷり。京極夏彦デザインの外箱もあやしさを醸し出していて、開ける時にきっとドキドキするはず。

©水木プロ　©集英社

C'sPress Oversea

ロバート・クラム BEST

文／今 秀生

アメリカのアンダーグラウンド・コミックに興味は津々なれど、英語がちょっと…という向きには嬉しい翻訳作品集が2冊出たのでちょっとご紹介。まずは、マリファナを吸い、女とヤリまくり、街をウロつくネコを描いた『フリッツ・ザ・キャット』で60年代にアメリカのヒッピーに熱烈に支持された伝説のアングラコミックの雄、ロバート・クラムの作品集から。ジャニス・ジョップリンの『チープ・スリル』のジャケで知ってる人も多いよね。特殊翻訳家として有名な柳下毅一郎による作品選出＆翻訳なので内容的にはバッチリ。最近このジャンルではダニエル・クロウズが大人気だが、そのクラムの影響を物凄く受けているクロウズの作品『ゴースト・ワールド』を映画化した監督の前作がクラムのドキュメントだったのはもちろん偶然じゃない。ちなみに映画版『ゴーストワールド』の中で主人公のスケッチブックの絵を描いているのはクラムの娘。アメリカのサブカル界ではちゃんとクラムの子たちが元気に生きているのだ。ヒーローものが描けないダークなアメリカをこの本でたっぷり味わってもらいたい。

ロバート・クラム
BEST
柳下毅一郎
編・訳
ROBERT CRUMB'S Troubles with Women
河出書房新社

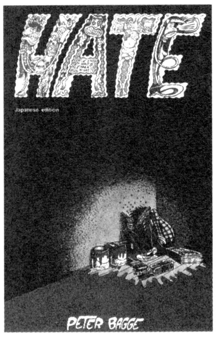
■訳＝柳下毅一郎
■発売＝河出書房新社
■定価＝2800円＋税
©河出書房新社

C'sPress Oversea

ピーター・バッグ 「HATE」日本語版

文／今 秀生

そのダニエル・クロウズと並ぶ現在のアングラコミック界（いまはオルタナティブと呼んだりしている）の人気者、ピーター・バッグの『HATE』までもがめでたく翻訳された。クロウズよりもストレートにクラムの影響を受けているのでかなりディープで味わい深い作品を発表しているが、特にこの『HATE』はその枯れた、80年代後半から90年代の前半のブランクジェネレーションな感じがよく出ていて面白い。ここで描かれる大人になれないダメ男バディのダメな日常にはもう共感以外の感情は持てない。ビール、レコード、古本、セックス、引きこもり、そんなキーワードばっかりのマンガなんて、読みたいでしょ！　舞台になっているシアトルはこの時期ニルヴァーナなどのグランジが台頭し始めた頃で、そんな爆発寸前のグツグツとした雰囲気が絵にも現れている。ジャービスやロドニーやグルーヴィジョンなどと一緒になんとソニーがプロデュースしているガシャポン「タイムカプセル」でバッグのキャラクターフィギュアが発売されることも決まっているが、そんなオシャレな作品では断じてないので、お取り扱いには注意してもらいたい。



■発行＝プレスポップ・ギャラリー
■定価＝1350円＋税
www.presspop.com

C'sPress Oversea

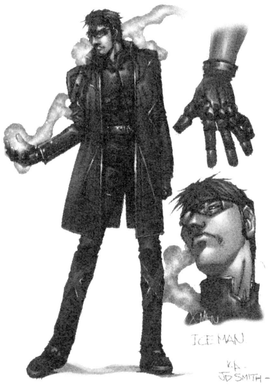
麻宮騎亜 in『X-MEN』

文／今 秀生

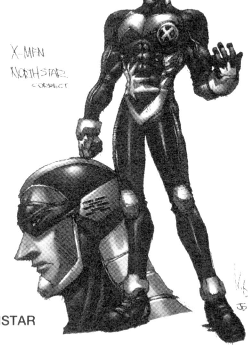
『サイレントメビウス』や『コンパイラ』でおなじみの麻宮騎亜がアメリカで12月に『X-MEN』のオフィシャル・ペンシラーとして作品を発表することになった。映画版のパート2も撮影中でアメリカでは相変わらず人気の高いシリーズだが、もちろん日本人作家がレギュラーとして迎え入れられるのは初の快挙だ。ちなみにペンシラーとは実際のまんがを描く人。通常アメコミの場合はカヴァーを手掛ける作家、話を考えるライター、まんがを実際に描くペンシラー、色を塗るカラーリストなど非常に細かく、システマチックに分業されている。ライターとペンシラーが物語の方向性を決めていくので出版社は最も人選に気を使うパートなのだ。

もともとアメコミからの影響を公言している麻宮だが、実はアメコミのアーティストとしてのデビューはすでに果たしている。DCコミックスでは長い歴史を持つシリーズ『タイタンズ』のカヴァーアートを何冊も手掛けているし、マーヴェルでは『X-MEN』『アイアンマン』『ファンタスティック・フォー』といった超人気シリーズのカヴァーを手掛けている。また、ダークホースでは『スターウォーズ・エピソード1』のオフィシャル・アーティストとしていくつかのカヴァーやアートワークを手掛けたりもしているのだ。日本で発表された作品もほとんど英語版で発売されていて、非常に人気の高い有名な作家の一人なのである。

そうしたアメリカでの大活躍を知っていれば、そんな麻宮が『X-MEN』のペンシラーになることは従って本当は驚くことでも何でもないのだ。正式な参戦は12月発売の『アンキャニィX-Men』416号からで、すでに麻宮オリジナルデザインのX-MENのキャラクター達がアメリカで一部発表されて話題になっているようだ。果たしてどんな作品に仕上がるか、アメコミファンのみならず、日本の麻宮ファンも要チェックしてもらいたい。



ICEMAN



NORTHSTAR

X-Men TM & ©2002
Marvel Characters, Inc.

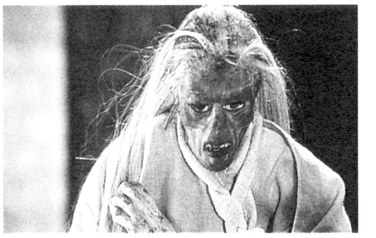
C'sPress Oversea

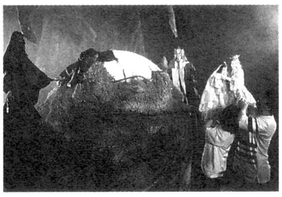
聖石傳説

台湾の伝統芸能「布袋戯」のアクションムービー

■DVD（台湾語オリジナル音声＋日本語吹替音声）129分（本編100分）／片面2層／日本語字幕付（ON/OFF可能）／封入特典、映像特典付／定価＝5000円＋税
■ビデオ（日本語吹替音声）104分（本編100分）／映像特典付／定価＝16000円＋税
■日本語吹替版キャスト＝三木眞一郎、子安武人、関智一、さとう珠緒他
■10月25日発売
■発売・販売元＝バンダイビジュアル

聖石傳説
LEGEND OF THE SACRED STONE
DVD





メイキング映像。舞台の下から複数の操り師が人形を演じる。伝統芸能「布袋戯」では、全ての登場人物の声を一人があてるのだそう。台湾語版では一人が全ての声を演じ分けているが、日本語版では豪華声優陣による吹替が楽しめる。
©2002 BANDAI VISUAL/PILI INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO. LTD

「布袋戯（プータイシ）」とは、お祭りの縁日などで上演される、台湾の伝統芸能である人形劇のこと。その布袋戯が、SFXを駆使した「人形アクションムービー」となって、この度日本にも登場する。映画『聖石傳説』は、台湾の2000年度の国産映画総興行収入1位だったという人気作。

見どころはたくさんあるが、なんと言っても注目点は、人形の造形の美しさ。主人公を取り巻く人物の夢のような優雅さにはうっとりする。そんな中、悪の異星人・非善類は特に印象的。美形な登場人物たちの中にあって、腐乱死体のような顔は哀愁美さえ感じさせる。

本編の多くの部分を占める剣技のシーンでは、SFX的な効果が迫力のある画面を演出。さらにワイヤーアクションを導入したという戦闘シーンは見ものだ。

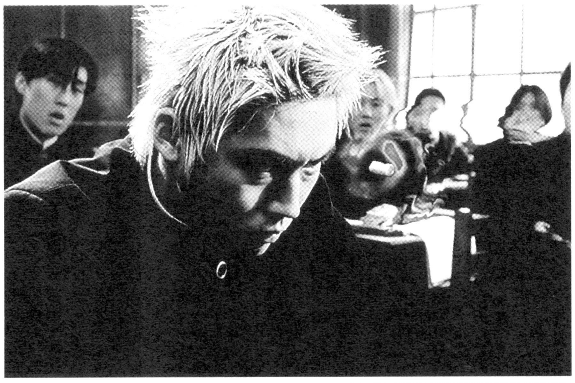
ストーリーも壮大。400年前の中国で、すべての願いをかなえる聖石をめぐって、世界征服を目論む異星人と、武林の賢人とその弟子、さらに剣の達人も加わって三つ巴の戦いが繰り広げられるというもの。古典的な物語なのに設定がSF的であり、斬新な展開が面白い。

伝統と最新技術をミックスした、いろいろな意味でアジアの力強さを感じさせる一作。昔「プリンプリン物語」や「三国志」が好きだった人なら大いに楽しめること請け合い。肩ひじを張らずに見て欲しい。DVDにはメイキング映像も収録されており、人形劇に興味がある人は必見。

C'sPress Oversea

火山高

韓国発、学園サイキックSFが日本で公開！



■渋谷東急3他にて12月公開予定
■配給＝アミューズピクチャーズ

『ねらわれた学園』や『幻魔大戦』など、高校生が超能力を駆使して戦うSFがかつて日本にも存在していた。映画『火山高』は、その意志を継ぐSFアクション映画。日本でこの分野のドラマや映画が作られなくなって久しいが、正直、今の韓国だからこそ作ることができた作品だと言えよう。

今の韓国の映画、コミック、アニメ、ゲーム、音楽界の動きには、80年代の日本と似た気分が感じられる。韓国のクリエイターたちが持っている、明るく力強い情熱と高揚感。この映画は、そんな韓国文化の円熟ぶりと、その愉しみ方の一例を示している。

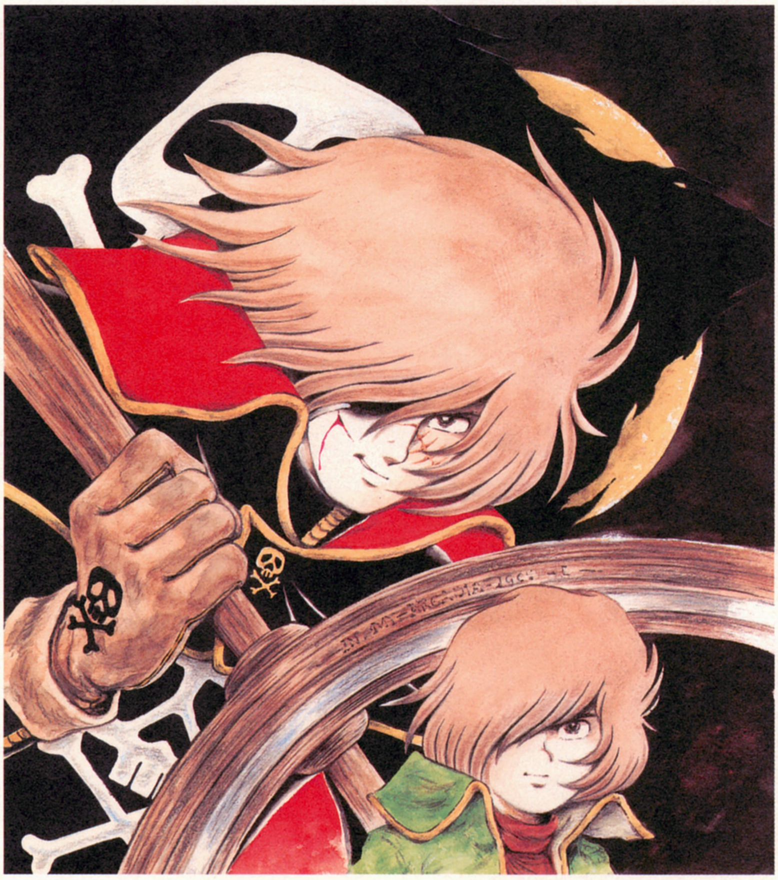
108年の歴史を持つ謎の高校「火山高」では、超能力高校生たちが日常的に闘いを繰り広げている。そこに過去八回もの退学処分を受けた転校生キム・ギョンス（チャン・ヒョク）がやってくることから始まった、教師生徒が入り乱れての、学校の覇権を賭けた血を血で洗う戦い…というストーリー。

なぜみんな超能力者なのか、なぜみんな闘っているのか、細かい説明はもはや不要。それはこの映画がマンガ世代によるマンガ世代のための映画だから。決め技には字幕が出たり、描き文字のように漢字が背景に飛んだり…。登場するキャラクターもいかにもマンガチック。金髪の不良転校生を始め、剣道部部長の美少女、茶道部部長でもある美形番長、グラデーションに染めたロン毛のマッチョのウェイトリフティング部部長、などなど、強烈なキャラが次々と登場する。

とはいえ、作風はいたってシリアス。映像もモノトーンを基調にしたスタイリッシュなもの。ふんだんに使われるワイヤーアクションとSFXも、スピード感とある種のガジェット感を演出している。日本公開版は韓国版に再編集が加えられ、テンポが良くなったとのこと。絶対楽しめる作品になっているはず。要チェック！

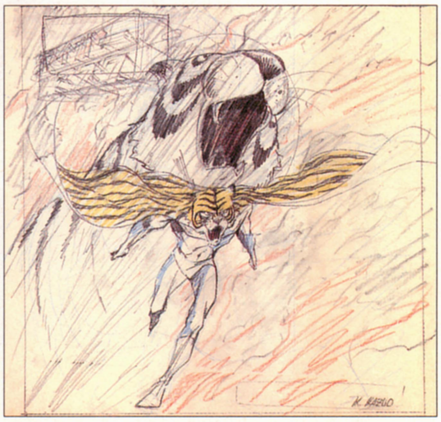
小松原一男
アニメーション
画集
Animator The Great

文／今 秀生

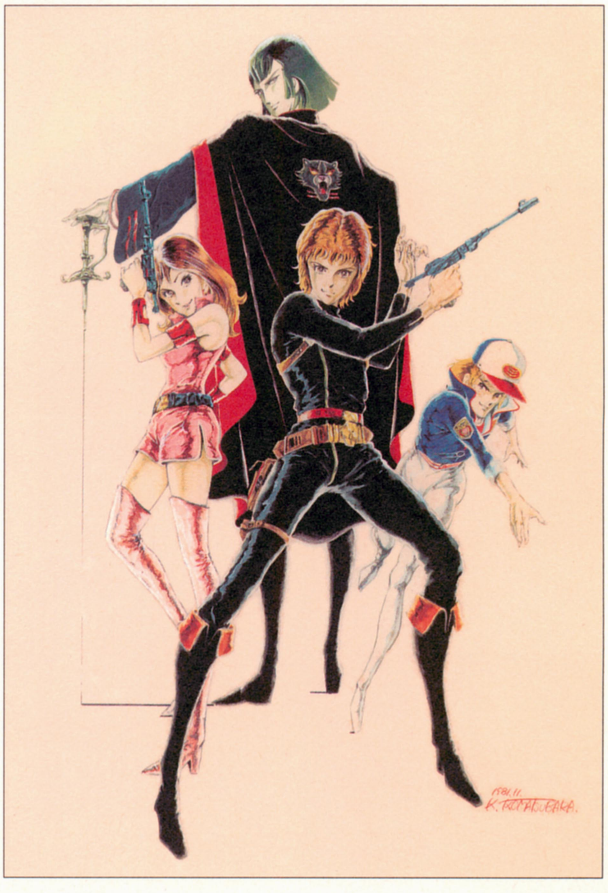


『銀河鉄道999』（1979）
©松本零士・東映アニメーション

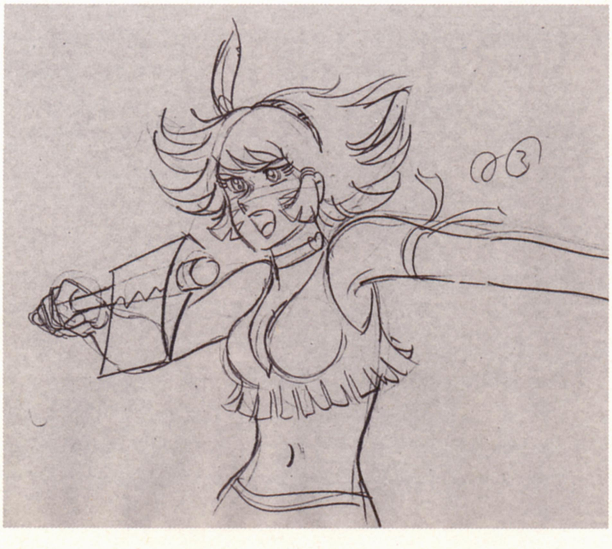
『タイガーマスク』（1969）
©梶原一騎・辻なおき／講談社・東映アニメーション

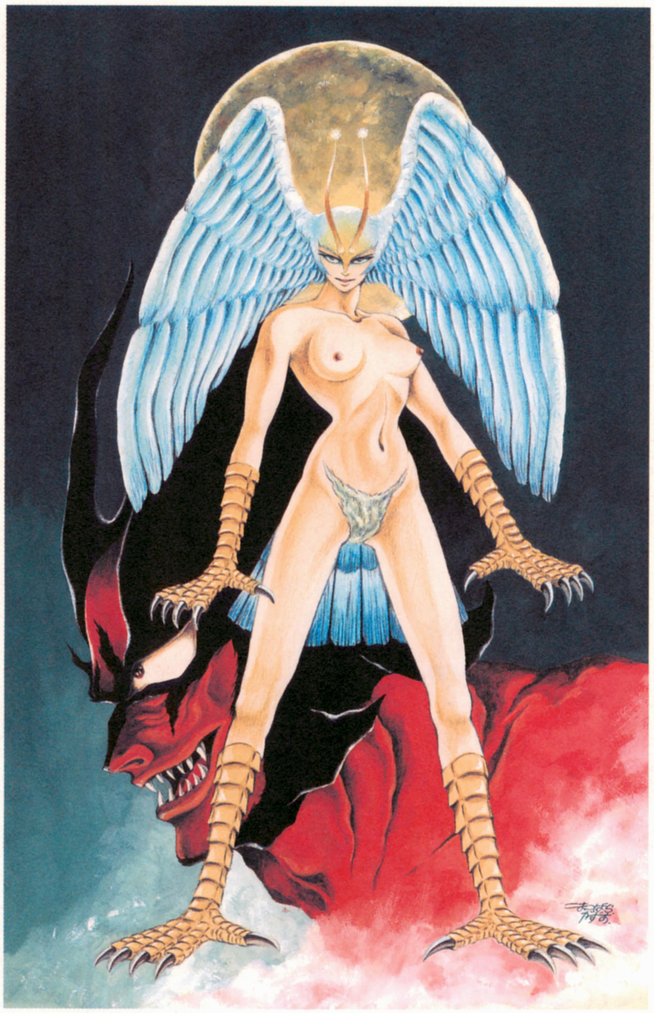


『J9 銀河旋風ブライガー』（1981）
©国際映画社



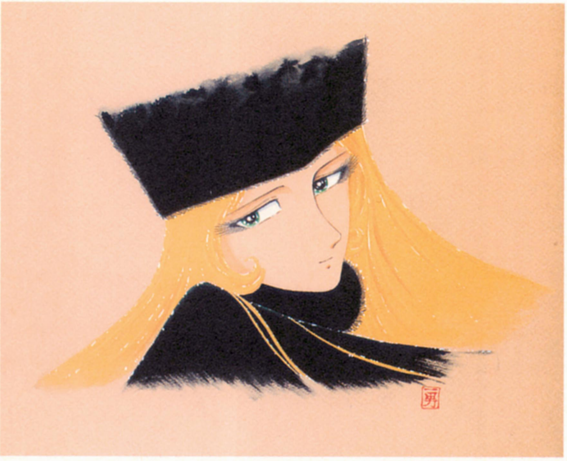
『キューティーハニー』（1973）
©ダイナミック企画・東映アニメーション

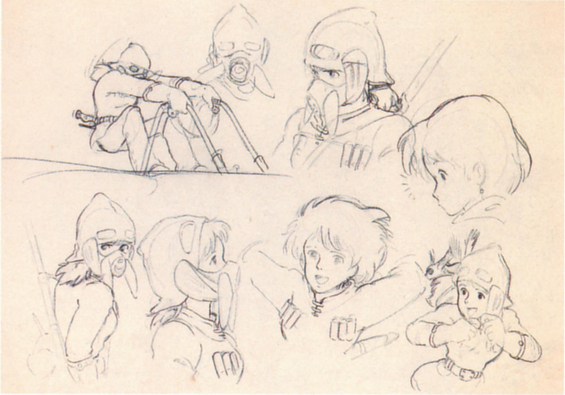




『デビルマン妖鳥死麗濡編』（1990）
©ダイナミック企画・東映アニメーション・エモーション

『さよなら銀河鉄道999アンドロメダ終着駅』（1981）
©松本零士・東映アニメーション





『風の谷のナウシカ』（1986）
©二馬力・徳間書店・博報堂

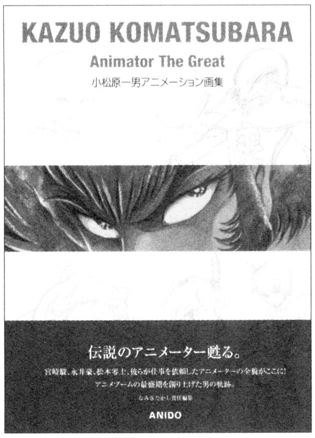
小松原一男の追悼画集が出版された。『コミッカーズ』の若い読者には聞いてピンとくる名前じゃないかもしれない。が、小松原一男という人がこれまで作画監督やキャラクターデザインをしてきた数々の名作アニメーションのタイトルを聞いたらピンとくるどころではないだろう。「えっ、そんな凄い人がいたんだ」。そう、いたのである。

小松原一男と言えば永井豪作品である。日本で知らない人はいない『デビルマン』のキャラクターデザインと作画監督を務め、デビルマンにパンツをはかせた男。マンガの永井豪版デビルマンは裸を毛が覆うデザインだったので、小松原がお茶の間向けに赤いパンツを加えたのだ。永井豪の荒々しいタッチを損なうこと無く、それでいてシャープな小松原の線は当時の子供達を魅了した。『ゲッターロボ』では激しいドラマを支える熱いキャラやロボットの描写でひとつのジャンルを作り上げてしまった。それは七〇年代のクラシックであり、以降影響を受けたアニメーターを大量に誕生させる重要な作品となった。『ＵＦＯロボ　グレンダイザー』ではなんと日本を飛び出してヨーロッパで熱狂的なブームを起こしてしまう。特にフランスやイタリアでは視聴率が九〇%を越えることもあったというほどの社会現象になったのだが、それはやはり小松原の作画なしでは考えられなかったことだろう。海外のマンガやアニメをちょっと思い浮かべればわかると思うが、それらに見る可愛くデフォルメされたキャラにはないリアルさと迫力に当時のヨーロッパは衝撃を受けたのだ。そして日本のアニメがソフトとしていかに優秀かを最初にアピールした作品でもあった。小松原アニメがジャパニメーションの下地を作っていたのだ。

小松原一男と言えば松本零士作品でもある。小松原の作画監督があって初めて『宇宙海賊キャプテンハーロック』は成立したのだから。あんなに男らしくて、それでいて艶っぽいハーロックのルックスがあったからこそ子供達は夢中になって観たのだ。もともと松本零士の絵はかなりクセが強く、万人に受け入れられるタイプではない。それを小松原タッチが美しく洗練させたことによって一般性を獲得したのだから、実は松本人気は小松原なしにはありえなかったのかもしれない。小松原以外にあんなに美しいメーテルを描ける人はいない。八〇年代のアニメブームの頃、たくさんのファンが劇場版の『銀河鉄道９９９』『さよなら銀河鉄道９９９アンドロメダ終着駅』の絵の美しさに息を呑んだものだ。それは永井アニメで一時代を作った小松原が、さらに新しい段階に入ったことを告げる作品だった。

小松原一男と言えば『風の谷のナウシカ』でもある。宮崎駿作品として広く知られるこの作品も小松原の作画監督なしではありえなかっただろう。いまやジブリ的とさえ言われる東映動画系の伝統的な柔らかい線に、キリッとした凛々しさを加えたのは小松原であっ

■責任編集＝なみきたかし
■編集＝アニドウ
■デザイン＝彦根大助
■発売＝東急エージェンシー
■定価＝4800円＋税
※全国書店他、アニドウのHPからも購入できます。
http://www.anido.com
■問合せ先　03-3543-7735（アニドウ）
©アニドウ・小松原一男

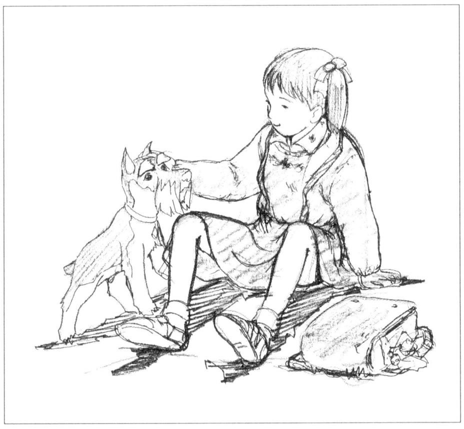


KAZUO KOMATSUBARA
Animator The Great
小松原一男アニメーション画集
伝説のアニメーター甦る。
宮崎駿、永井豪、松本零士、彼らが仕事を依頼したアニメーターの全貌がここに!
アニメブームの最盛期を創り上げた男の軌跡。
なみきたかし責任編集
ANIDO

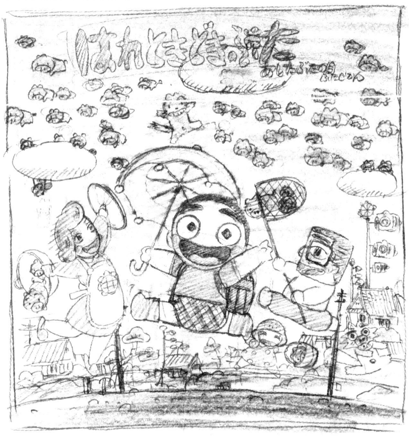
た。ナウシカが時折り見せる少女の中の激しく厳しい表情がどれだけ物語に説得力を与えたことか。最初に名を世に広めた『タイガーマスク』や一連のロボットアニメのゴツゴツとしたタッチを経たからこそ、八〇年代半ばからみせるようになった柔らかい線には他の誰にも真似出来ない深さがあった。『とんがり帽子のメモル』『メイプルタウン物語』『ユンカース・カムヒア』、それらは病床から原画として参加し、遺作となってしまった『メトロポリス』のティマが一瞬天使に見えるシーンへとつながっている。作品中もっとも美しいシーンを残して小松原は旅立ってしまった。

　この画集は二〇〇二年三月二四日、頚部悪性腫瘍のため五六歳の若さで永眠してしまったアニメーター小松原一男の初の画集である。アニメは原画などが散逸しやすいのでベストな画集ではないと断りがあるが、よくぞここまで集めてくれたという感じの素晴らしい画集である。もしあなたが絵を描く人ならば、この確かな記録にぜひとも触れてみて欲しい。かつてこういう絵を日に何十枚もかける男がいたから、いまの日本のアニメがあるのだから。

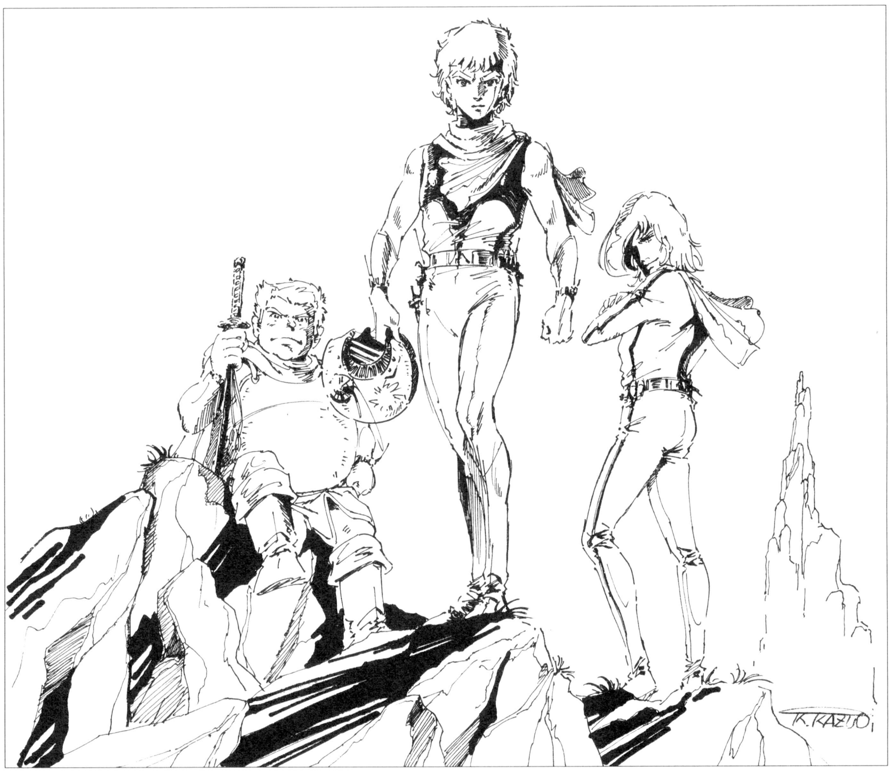
『ユンカース・カム・ヒア』（1995）
©木根尚登／バンダイビジュアル・角川書店

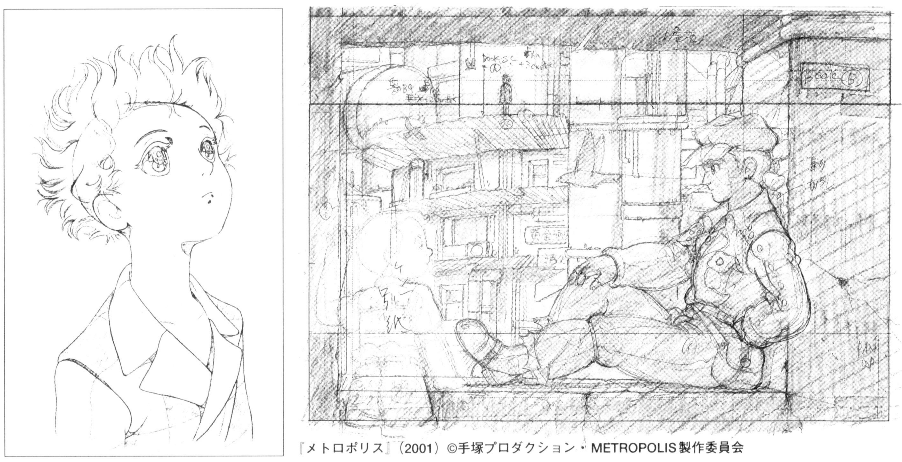


『はれときどきぶた』（1988）
©YADAMA/GAKKEN



『ゲッターロボ』（1974）©ダイナミック企画・東映アニメーション





『メトロポリス』（2001）©手塚プロダクション・METROPOLIS製作委員会

C'sPress Book

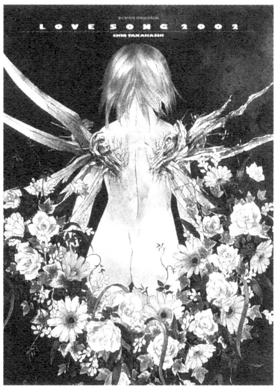
LOVE SONG 2002

マンガ家・高橋しんの代表作『いいひと』、『最終兵器彼女』、『わたしたちは散歩する』などのイラスト125点を集めたイラストムック。淡い色彩で描かれる少女たちの繊細な心の風景を、じっくり堪能できる。

なんといっても企画が豪華。特典としてアニメの設定資料を含むCD-ROMやB2リバーシブルポスターなどが付いている。

本文には、イラストの詳細解説やアニメスタッフのインタビュー、氏のアートテクニックのドキュメントなどが収録されている。高橋しん作品を読む際には必需品の「高橋しんによく出る北海道弁辞典」、プロダクションの面々によるドキュメンタリーまんがなど、読み物としても面白い記事もたっぷり。読者へのちせからの手紙もついている、遊び心たっぷりの一冊。

■定価＝2857円＋税
■発行＝小学館
©高橋しん／小学館



C'sPress Book

鄭問畫集 鄭問之三國誌

週刊『モーニング』で発表した『東周英雄伝』が日本でも話題をさらった、台湾の人気マンガ家鄭問（チェン・ウェン）。氏の独特かつ迫力のある技法で三國誌の世界を描いた画集が発売された。

様々な画材を駆使して描かれる三國英雄達の競演は必見。氏へのインタビューや描き下ろしカバーイラストの制作風景も収録した充実の一冊。

日本に初めてアジアマンガ界の実力を知らしめた鄭問。この作品集は、全世界を視野に入れた3ヶ国語（日本語、中国語、英語）による解説付きで、資料的価値も高い。

伝統的な技法を使いこなす超人的なテクニックに、動きまでも再現する驚愕のデッサン力が見もの。筆による描画表現を極限まで追求した作風をじっくり勉強してもよい。

■定価＝5000円＋税
■発行＝角川書店
©2001 GAME ARTS　イラスト／鄭問

鄭問畫集
鄭問之三國誌

C'sPress Book

ストームブレイカー

『ハリー・ポッター』や『ダレン・シャン』など、児童文学の名作を次々と世に送りだすイギリスから、またまた元気な小説がやってきた。

荒木飛呂彦のカバー＆本文イラストがかっこいい『ストームブレイカー』は、「女王陛下の少年スパイ！アレックス」のサブタイトルからもわかる通り、14才の少年アレックスが、叔父の死の謎に迫るため、MI6の一員となって巨大な悪に立ち向かう痛快アクション。主人公は、優れた知力と運動神経そして度胸を武器に、大人相手にクールに大活躍。

いたるところにちりばめられた007へのオマージュにニヤリとさせられる。『ホームズ』や『007』を生んだ国ならではのアクションシーン満載で、児童文学の世界に新たなブームを生むこと間違いなし。

■著＝アンソニー・ホロヴィッツ／訳＝竜村風也／イラストレーション＝荒木飛呂彦
■定価＝1600円＋税
■発行＝集英社

STORMBREAKER
女王陛下の少年スパイ！アレックス
アンソニー・ホロヴィッツ
ALeX
集英社
STORMBREAKER

C'sPress Book

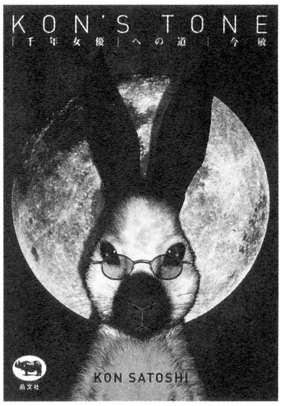
KON' S TONE 「千年女優」への道

『千年女優』の監督・今敏が自身のHP「KON'S TONE」に発表してきた文章をまとめた単行本がこのほど発売された。『千年女優』に関するライナーノーツをはじめ、これまでの仕事のリストや身辺雑記が掲載されており、「今敏」の自叙伝的内容を含む一冊である。

圧巻は本文の大半を占める『パーフェクトブルー』に関する制作ドキュメント。アニメ制作の裏側が克明に記されている。あの『パーフェクトブルー』ってこんなふうに作られていたんだ…といろいろな意味で感慨深いはず。

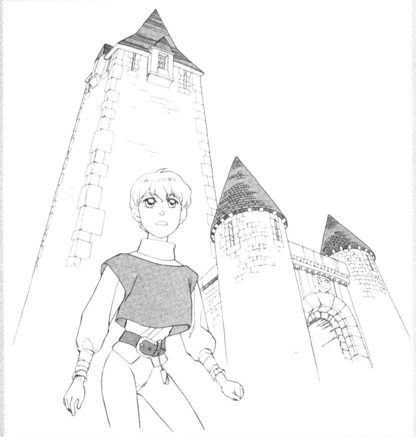
その作風と同じように、虚実綯い交ぜに綴られる文章は、読み物としても大変面白い。文中を通じて貫かれているクリエイターとしての仕事に賭ける情熱が、実に爽快。今をときめく今敏のすごさが改めてわかる。

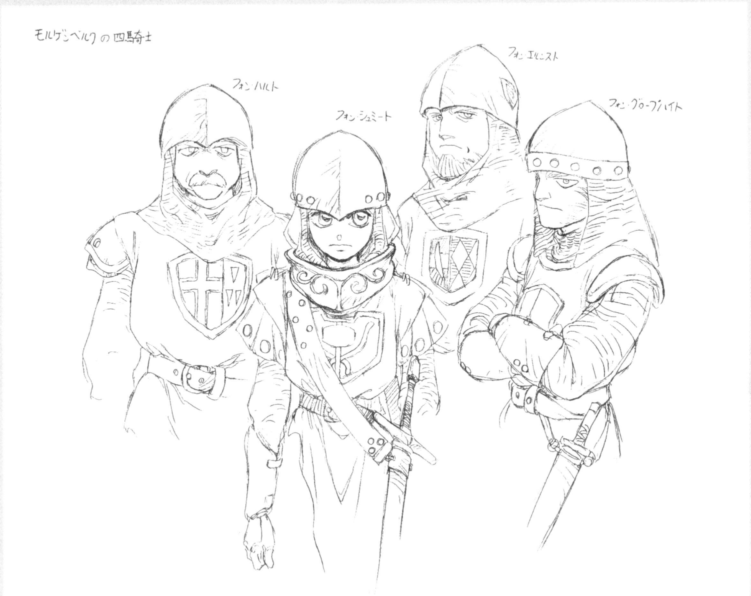
■著＝今 敏
■定価＝1800円＋税
■発行＝晶文社

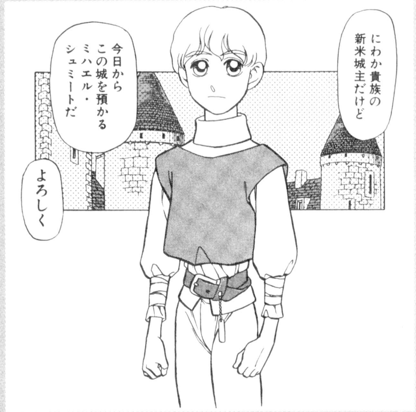


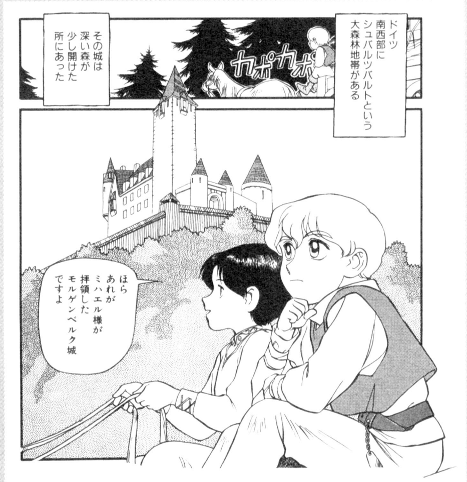
『城物語』

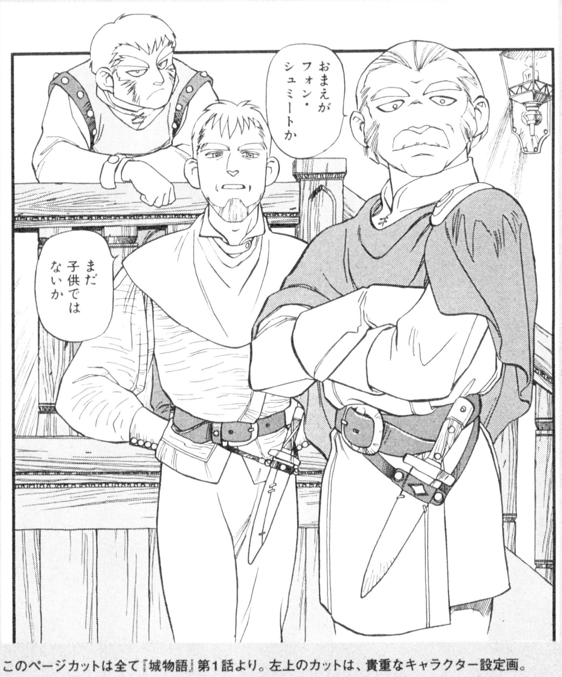
1994年4月から1996年6月まで、新声社「コミックゲーメスト」に連載。
時は13世紀。ところはドイツ南部。ミハエル・シュミート（17歳）は、領主の庶子として生まれたため、辺境の小城に城主として赴任することになった。とはいえ、ミハエルは、二ヶ月前まで平民の鍛冶屋の息子として過ごしてきたのだ。実の親である、シャフハウゼン伯に騎士として取り立てられ、速成の訓練を受けただけで、厄介払いのようにモルゲンベルク城に送られてきたのだった。
城には、シャフハウゼン伯に反抗的な三武将とその配下の騎士達がいた。ミハエルの直属の部下は、従者のカールを除けば、執事、門番、厩番、見張り番、料理婦の五人しかいないという有様だった。しかも前の城主が、移転の際に城の貯蔵金を全て持ち出してしまったので、ミハエルは一文無しの城主なのだ。さらに、すぐ隣にはアーベントベルグという巨城があり、現在敵対状態にある。
難問山積み。完全に自信をなくすミハエル。
そんな折、アーベントベルグ城の騎士達が領内に侵入してきた。窮地に立たされたミハエルは、機転を利かせ、渋る三武将を何とか説き伏せて、敵を撃退することに成功する。ミハエルは追い込まれると実力を発揮するタイプかもしれない。しかし、領内の問題はまだまだ解決してはいない。果たしてミハエルは、この城をまとめていくことができるのか？




モルゲンベルクの四騎士
フォン・ハルト
フォン・シュミート
フォン・エルンスト
フォン・グローフバイト


にわか貴族の新米城主だけど
今日からこの城を預かるミハエル・シュミートだ
よろしく


ドイツ南西部にシュバルツバルトという大森林地帯がある
カポカポ
その城は深い森が少し開けた所にあった
ほらあれがミハエル様が拝領したモルゲンベルク城ですよ


おまえがフォン・シュミートか
まだ子供ではないか

このページカットは全て『城物語』第1話より。左上のカットは、貴重なキャラクター設定画。

『迷廊館のチャナ』（図版前ページ）

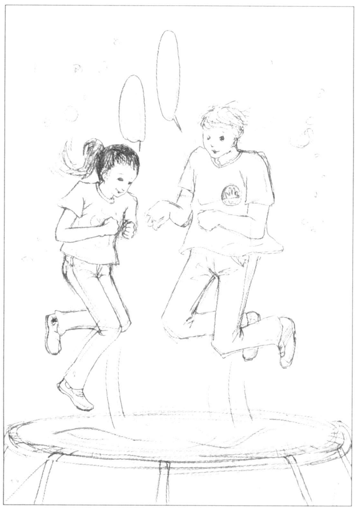
1988年8月から19993年4月まで、（株）ナムコの「NG」に連載。
探検家志望の少女、チャナ・ピエリネン（11歳）が手に入れた古ぼけた鏡は、異世界への扉の鍵だった。チャナの家の裏の空き地には、かつて古い館が建っていたが、今は崩れ去りただ正面の壁が残っているのみであった。その壁には、大きな扉があり堅く閉ざされている。好奇心からチャナは、物置で見つけた古い鍵を使ってみると、扉は開き、異世界への道が開けたのであった。チャナは探求心を刺激され、その日から異世界への行き来が始まった。
扉の向こうは、どこまでも続く広大な室内空間だった。通路に継ぐ通路。数千段の階段。隠し扉。
摩訶不思議な置物。危険なトラップ。見るもの全てが物珍しい。チャナは道に迷い、パニックになるが、異世界の住人オルオルによって助けられる。
オルオルは不思議な子だった。全身黒づくめで、背に黒い翼がある。性別不詳で、年頃はチャナと同じくらいに見える。「迷廊」と呼ばれるこの異世界の事情に精通しているが、身分は最下層に属するという。カルチャーギャップを抱えながら、チャナはオルオルの協力を得て、「迷廊」世界の奥へと分け入っていくことになる。
一旦こちらの世界に戻ったチャナは、学校の友達に今までの体験を話すが、信じてもらえない。今度は（子供なりの）準備を整えて、「迷廊」世界の確証をつかむべく、本格的な探検に挑むのであった。

冨士　宏
午後の国に限らないが、私のマンガを評して「ほのぼのしている」という人がいる。が、私自身は決してそのように描いているつもりはない。シビアな現実を突き付けられて、なおタフに生きられるキャラクターを、特にしたたかな子供達を描きたいのだ。

C'sPress Book

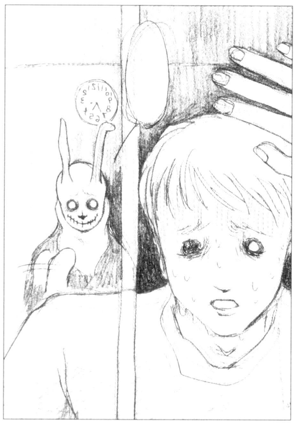
ドニー・ダーコ in D[diː]

話題の映画をD[diː]がビジュアルノベル化！



ドニー・ダーコ
D
[di:]
ディー

■発行＝ソニー・マガジンズ
■定価＝1500円＋税
©D[di:]



2001年サンダンス映画祭で話題をさらったリチャード・ケリー監督・脚本の話題作『ドニー・ダーコ』を、D[di:]がノベル＆コミックで表現。夢のコラボレーションが実現した。

1988年10月2日、16才のアメリカ人ドニー・ダーコの前に銀色のウサギが現れ、28日後に世界が終わることを告げる。それから始まったドニーの焦燥と幻想の日常。

D[di:]が紡ぎ出す『ドニー・ダーコ』の世界は、映画とはまた違った意味で、虚無と実在の境があやふやで、あたかも生と死の二重写しの世界を暗示しているよう。鉛筆の線に青の色鉛筆が重ねられたラインが幽体離脱のような印象。その幽玄の感覚は、トレペを使用した透けるカバーにも顕著に見て取れる。映画の象徴でもあるドクロウサギは、この本ではD[di:]なりの解釈によるデザインが施されているが、実体感のなさではこちらのほうが無気味かも。

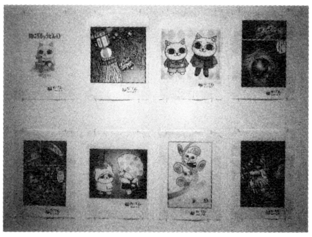
D[di:]は「 いろいろなモチーフのチョイスの仕方にすごくシンパシーを感じ、私の前作『キぐるみ』と通ずるものをかんじて、これは絶対私が 描かなきゃ！って書き上げました。映画は時間や日にちがバラバラでドニーのすごした1ヶ月間がわかりづらかったので並べ直してカレンダー作ったり、ドニーのデリケートな心情ももっとかみ砕いてわかりやすくしようと心がけてあります。読者のみなさんにも楽しんでもらえるといいな。」とコメント。視覚的に活字を配置するなど、小説の部分とコミックの部分が違和感なく読みすすめられるように、様々な工夫が凝らされている。新しい文芸メディアの可能性にまで発展しそうな、刺激に満ちている一冊だ。

C'sPress Gallery

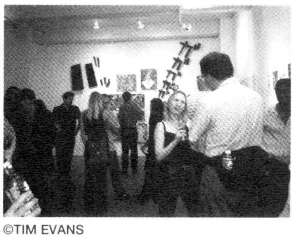
カゲキ・メトニミクス－過激な換喩－

青林堂　NYで原画展開催

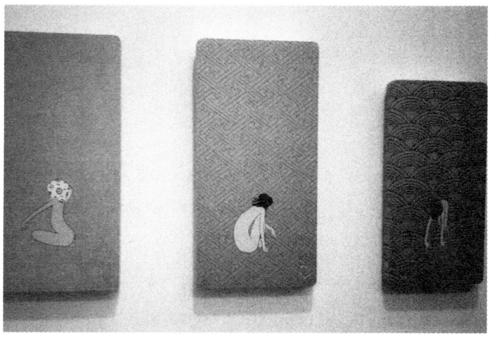
©古屋兎丸／青林堂



©ねこぢるy／青林堂



©TIM EVANS



©山口藍

「ガロ」で活躍する作家たちを招聘した日本マンガの展覧会が、この夏NYで開催され、評判を呼んだ。その様子を報告する。

「カゲキ・メトニミクス（過激な換喩）」と題されたこの展覧会は、NYの現代美術のメッカ、チェルシー地区スタックス・ギャラリーで、7月18日から9月7日まで開かれた。古屋兎丸、ねこぢるy、丸尾末広、辛酸なめこ、現代美術作家山口藍など、日本でも最先端の個性的な作家たちの展覧会は、アメリカ人にも注目度は高かったようで、とりわけ大学生などの若きインテリ層に人気だったよう。中でも古屋兎丸や丸尾末広の緻密な技法には多くの感嘆の声が上がったとのこと。キュレーター、ティム・エバンスは、自身も作家として作品を展示した。

村上隆の巨乳フィギュアにクリスティーズで約4800万円の値がついたことからも顕著なように、日本のコミックやアニメは、欧米では「現代」を象徴する表現形式として認識されつつある。特に今回の展覧会では、「過激な換喩」というタイトルが示す通り、日本マンガ独特の文法とそれによって表現される世界の幅広さをダイレクトにNY市民に伝えることができた模様。なお、この展覧会は今後ヨーロッパでも開かれる予定。

菅原そうた
「みんなのトニオちゃん」

■発行＝文芸社　■定価＝1,600円＋税

この夏大ブレイクしたバンド、B-DASHのCDシングル『ちょ』のジャケットを、みんな一度は見かけているはず。あのキャラクター、トニオちゃんが活躍するフル3DCGマンガ（もしかして日本初？）『みんなのトニオちゃん』が、この夏、文芸社から発売された。

99年から週刊SPA！に連載された短編に、週刊少年ジャンプ増刊号に掲載された中編を加えてまとめた一冊。フルポリゴンで展開されるブラックな内容が刺激的で、哲学方面からも熱い注目を浴びているという異色作。特に、単行本の中に収録されている『アルバイト』（原題『BUTTON』）という中編は、「心理ホラーSF系哲学ギャグ」ともいえる傑作なので心して読んでほしい。

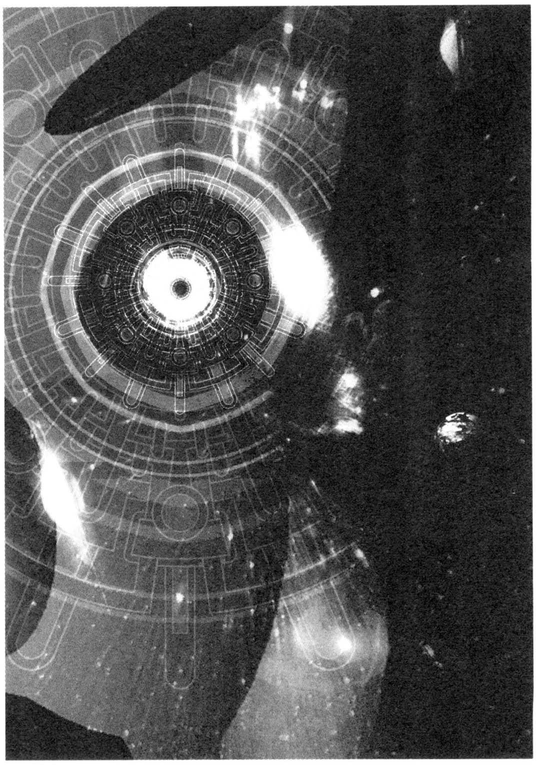
作者の菅原そうたは「3GCDは独学なので…、モデリングとか不安です」とはにかむ。「でも、トニオちゃんはシンプルな形だから逆にいいんです。リアルに作ってしまうのなら、3Dは結局実写にはかなわないから」「3DCGをやりはじめて最初に作ったキャラクターなので思い入れがあります。半分の人がかわいいと言ってくれますが、もう半分の人は気持ち悪いと。でも、そうじゃなきゃ意味がない。そこから生まれるブラックさが重要なんです」

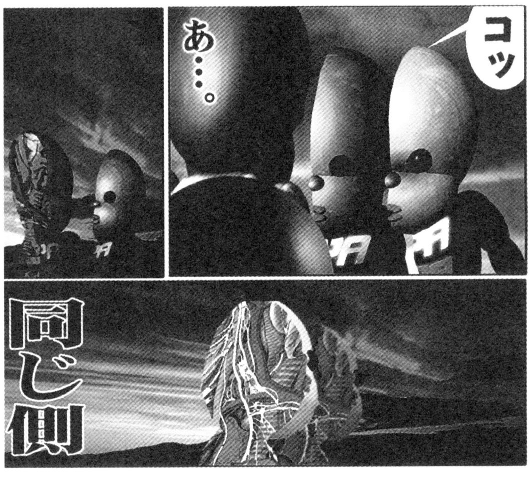
『みんなのトニオちゃん』はフル3DCGで制作されてはいるが、その真の姿は純粋な「マンガ」である。コマ割り、起承転結、物語性などのマンガ文法が、優れた手腕で使いこなされている作品だ。それもそのはず、彼は週刊少年ジャンプ持ち込みからスタートしている生っ粋のマンガ少年だったのだ。「好きなマンガは『ドラゴンボール』と手塚治虫の『火の鳥』です」なるほど。製作手順は？「初めに鉛筆でざっとネームを描きます。その後に、それぞれの素材を3Dで製作して、Photoshop上でコマ割りをして貼付けていきます」そ、それはすごく手間がかかるのでは？「初めはすごく時間がかかって、週刊連載だけど間に合うのか、ってくらいでしたが、今は手順を覚えたので3ページなら2日くらいでできます。逆に僕は絵が描けないので、3DCGがなかったらマンガはつくれません…」

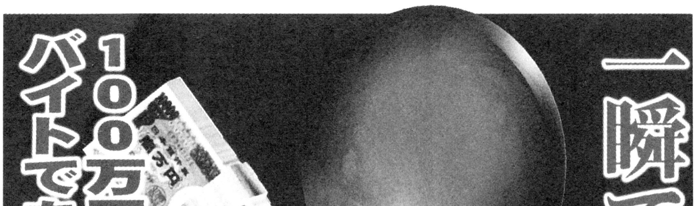
「例えば運動会のリレー。みんなが同じ方向に走っているなら、そこで逆走するくらいの、今までなかったことを創る心が大切なんです！」そんな菅原そうたさんは、この秋、ますます多方面で活動中！　要チェックだ！

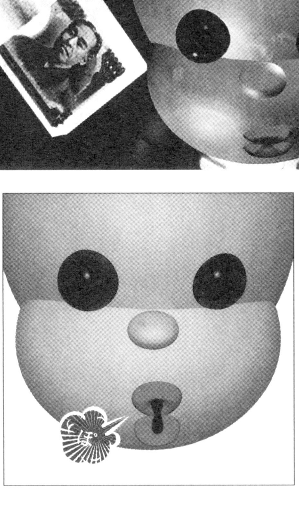
みんなのトニオちゃん
菅原そうた
弟よ！イッたな！
GONGON(B-DASH)
トニオちゃん読みました。アルバイトの回以降、特にヤバイですね。とても楽しませてもらいました。小山田圭吾(コーネリアス)
みんながトニオでちゅ！
文芸社　定価(本体1,600円+税)

すがはら・そうた
「3DCG漫画家」。1979年生まれの22才。
高校3年で独学で3DCGを始め、その4ヶ月後、99年に週刊少年ジャンプ（集英社）「ジャンG堂」のCG製作でデビュー。その半年後、週刊SPA!（扶桑社）で『みんなのトニオちゃん』連載開始。
現在、WebSPA!（http://spa.fusosha.co.jp/）、週刊B-ing（リクルート）などでCG作品を発表しつつ、B-DASHの一員（VJ）として、PV製作、CGアニメ製作、ジャケット製作、ライブ活動などに勤しむ毎日。9/25発売のB-DASHのニューシングル『平和島』では、ジャケットの他、作詞にも挑戦。実は過激な作風からは想像がつかないほどシャイな好青年です。
http://www.channelpq.com/sota/
単行本プレゼントあり。詳細はP.136へ。

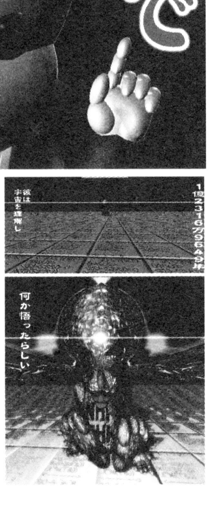





一瞬で
100万円稼げるバイトでちゅ



B-DASHのアルバム『ぽ』にボーナストラックとしてついているトニオちゃんのCGアニメは必見。菅原さんが一人でこつこつと作りました。©PQ Records／XTRA LARGE RECORDS

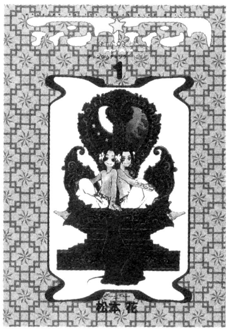

1億2316万9649年
彼は宇宙を理解し
何か悟ったらしい

©菅原そうた／文芸社

松本花

「ティンク☆ティンク」第1巻

■発行＝新書館 ■定価＝720円＋税



まつもと・かずら
学生時代はグラフィックデザインを専攻。某誌でデビューした後、楠本まきのアシスタントを経て小説wings（新書館）掲載『ムーン』で再デビュー。現在wings、Dear+（以上新書館）June（マガジン・マガジン）で活躍中。趣味はゲーム。愛読書はアゴタ・クリストフ『悪童日記』と谷崎潤一郎『少年』、そして稲垣足穂、くまのプーさん。好きなミュージシャンは戸川純と平沢進、ポータブル・ロック、The ピーズ。ご本人は作品のイメージ通りのとってもかわいらしいおしゃれなレディでした。次作はDear+で「小さくて丸いのが出てくる話を準備してます（笑）」。単行本『ムーン』『森の魔女たち』（全2巻）『夏休み』『Hくん』（いずれも新書館）が好評発売中。単行本プレゼントあり。詳細はP.136へ。

オシャレな絵、デザイン画的なマンガ、スタイリッシュな作風…そう形容されるマンガ家は昨今山のように存在するが、松本花のように、かわいらしく、あたたかく、そして優しい作品を描き続ける作家はあまり多くないだろう。

そんな松本花の新刊『ティンク☆ティンク第1巻』は、心あたたまるお話がぎっしりつまった短編集。南の島の双子の神様・バニラとショコラが、人間の王様や巫女、人間以外の様々な神様や精霊と交流しながら、その優しい心でまわりを癒しつつ、すこしずつ成長していく物語である。

月刊wingsでは1回8ページの連載だが、この度、単行本にまとめるにあたって、松本さん自らいろいろな意見を出したそう。2色ページの色や紙、カバーの質感にもこだわり、とてもかわいい、持っているだけでも幸せな気持ちになる本に仕上がっている。「自分が楽しく描いているからこそ、こだわってなんぼですから」という松本さん。麻布の質感がファンタジックなカバーは「布の感じを出したくて、お願いしてぼこぼこした紙にしてもらいました」。カバー絵には不透明のアクリルインクを使用しているそう。「私、マンガ家なのにカラーインクは市販のセットでしか持ってないんです（笑）。色は混ぜて作ってます。私が出したい色そのものずばりってなかなか無いですから」

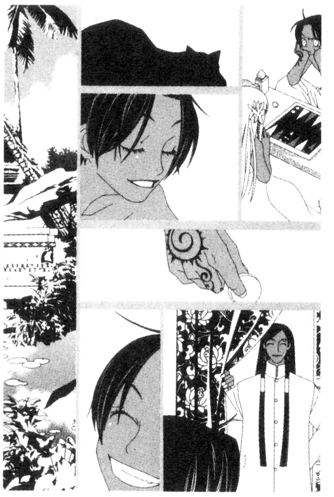
主線はロットリング0.1mmで丁寧に描く。デザイン的に処理されたラインは清潔で美しく、洗練された画面構成は見ている者を飽きさせない。「建物とか、木々とか、背景を描くのが好きなんです。描きはじめると楽しくてつい時間を忘れてしまうんです」

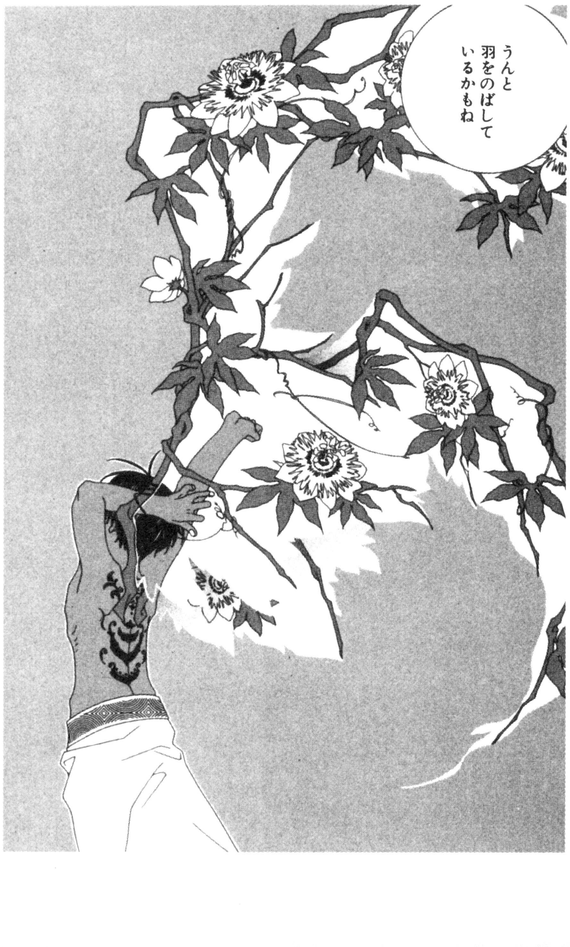
この話は最初、南国の入れ墨の写真集からヒントを得て、イメージを広げて作った。「普段、一枚の絵や写真から話を考えることが多いですね」

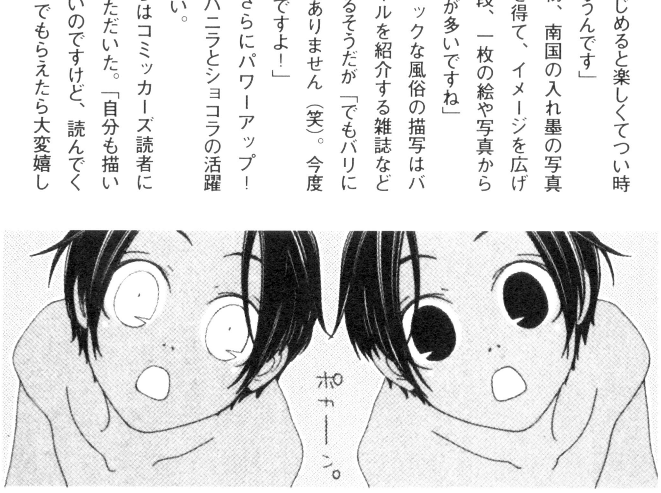
作中のエスニックな風俗の描写はバリの生活スタイルを紹介する雑誌などを参考にしているそうだが「でもバリには行ったことはありません（笑）。今度やっと行けるんですよ！」

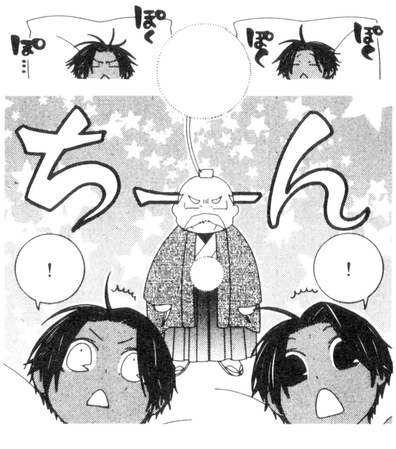
バリ取材でさらにパワーアップ！ やんちゃな双子バニラとショコラの活躍から目が離せない。

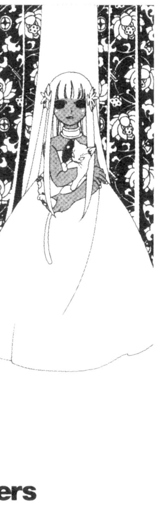
松本さんからはコミッカーズ読者にメッセージをいただいた。「自分も描いてすごく楽しいのですけど、読んでくれる人も楽しんでもらえたら大変嬉しく思います。」




うんと
羽をのばして
いるかもね



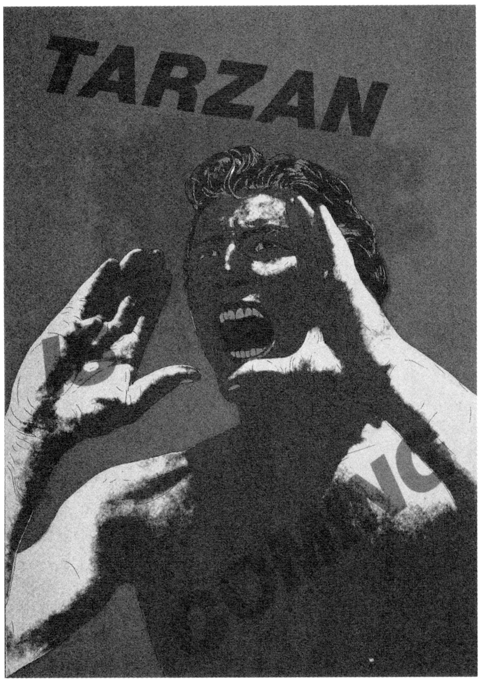


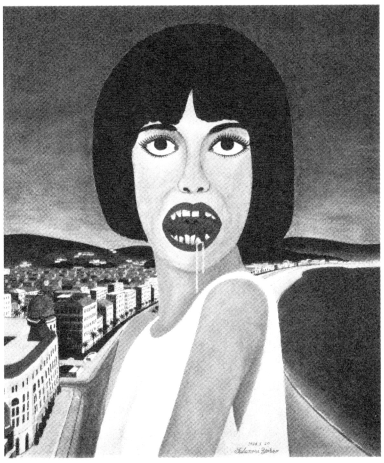


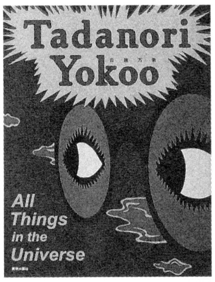
「服はラインにこだわります。Aラインが好きです！」お言葉どおり、巫女さまはAライン。かわいい！

©松本花／新書館

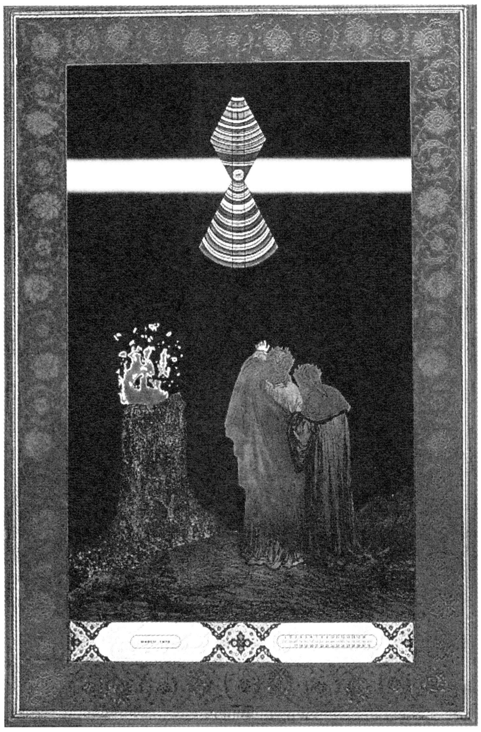
横尾忠則
森羅万象

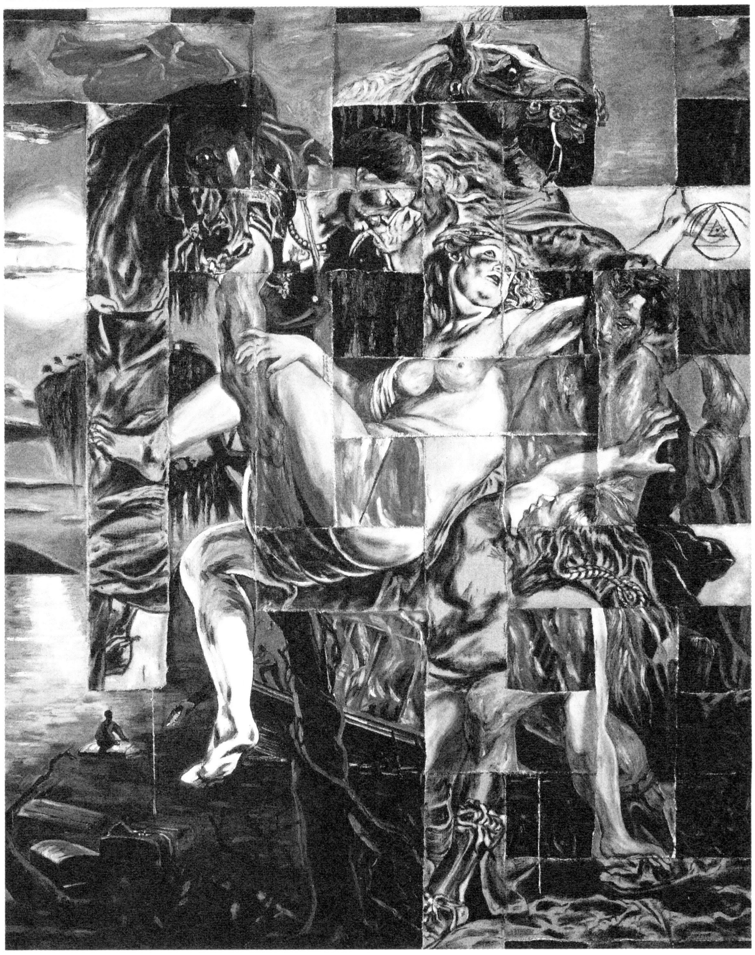





Tadanori Yokoo
All Things in the Universe

■発行＝美術出版社
■定価＝3800円＋税
■A4変型　320ページ
■ISBN4-568-10343-6





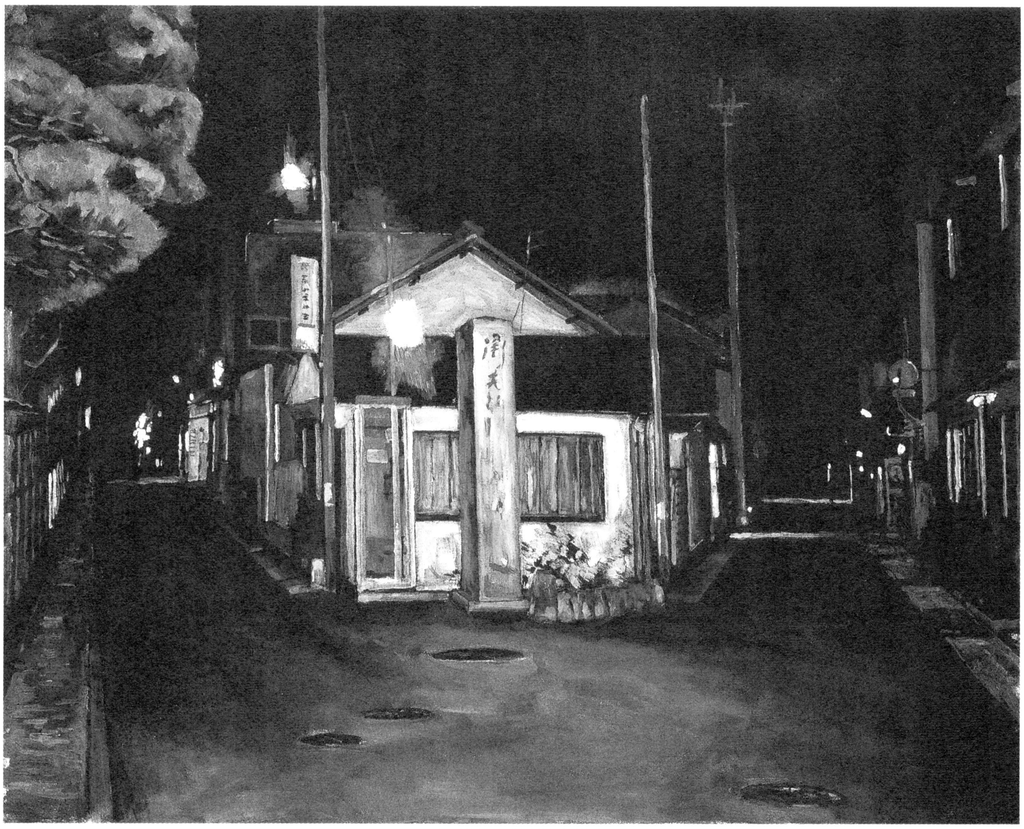
現在、最もパワフルなアーティストの一人、横尾忠則の四十年近い創作活動が概観できる作品集が出版された。一九六五年の初個展から最近作まで絵画、グラフィック、版画、インスタレーションなど四百点におよぶ作品図版がぎっしり収録されている。本書は東京都現代美術館（8月10日〜10月27日）で開催されている「横尾忠則 森羅万象」展のカタログを書籍化したもので、楽園とユートピア、愛とエロス、森と肉体、冒険と異界、三島由紀夫、滝、死、赤、Y字路など横尾ワールドを形成するさまざまなテーマ構成が展覧会の展示そのままに再現されている。

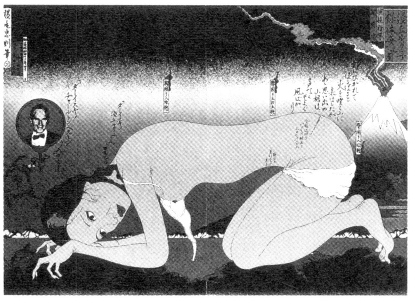
一九六〇年代中頃の日本は東京オリンピック（一九六四）をステップボードにした高度経済成長期の真最中。横尾忠則はこの頃イラストレーターとして活躍を始める。当時は、大衆文化（ポピュラー・カルチャー）が大きく花開き、映画、アングラ演劇、テレビ、ポピュラー・ミュージック、雑誌メディアなどが人々の圧倒的な支持を得ながら急速に拡大していった時期であった。まるで日本全体が大きなエネルギーの渦に巻き込まれていたような熱い雰囲気に満ちていた。そのなかで横尾忠則のイラストは抜群の人気だった。

自主制作によるポスターはコンセプチャルなメッセージを発信し、状況劇場（唐十郎主宰）や天井桟敷（寺山修司主宰）などのアングラ劇団の公演、高倉健主演ヤクザ映画、三島由紀夫、ビートルズ、シャンバラへとそのモチー

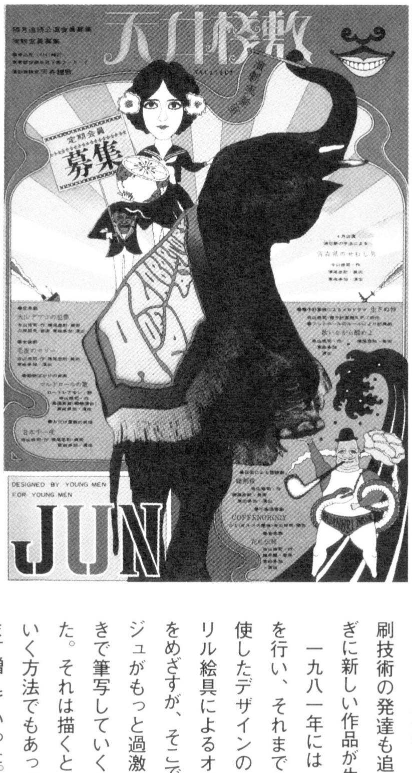
<右ページ>
(右下から時計回りに)
薔薇の蕾と薔薇の関係(1988)
CREAR LIGHT 東京プラニング
(1974)
ターザンがやってくる(1974)
よだれ(1966)

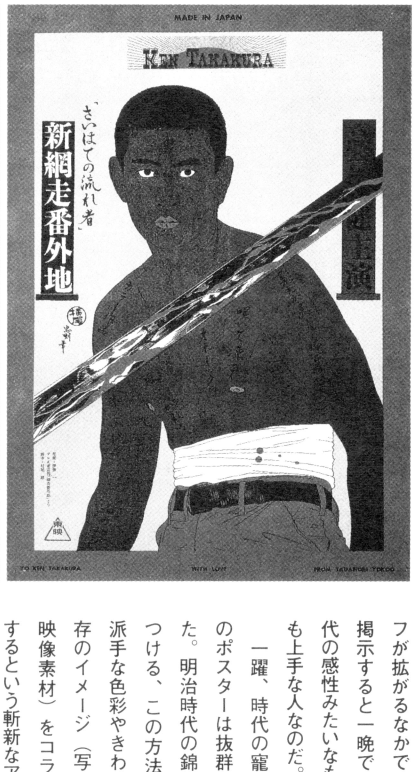
<左ページ>
(上から時計回りに)
暗夜行路N市-II(2000)
新網走番外地　東映(1969)
天井桟敷・定期会員募集(1968)
マドンナのいる風景(2002)





Tadanori Yokoo


天井桟敷
定期会員
募集
DESIGNED BY YOUNG MEN
FOR YOUNG MEN
JUN


MADE IN JAPAN
KEN TAKAKURA
さいはての流れ者
新網走番外地
TO KEN TAKAKURA
WITH LOVE
FROM TADANORI YOKOO

フが拡がるなかで、横尾のポスターは掲示すると一晩で盗まれていった。時代の感性みたいなものをつかむのがとても上手な人なのだ。

一躍、時代の寵児となった横尾忠則のポスターは抜群な訴求力をもっていた。明治時代の錦絵に現代の風俗をぶつける、この方法が受けたのだった。派手な色彩やきわどい図柄の錦絵に既存のイメージ（写真やイラストなどの映像素材）をコラージュ（切り貼り）するという斬新なアイディアである。印刷技術の発達も追い風となってつぎつぎに新しい作品が生まれていった。

一九八一年には「アーティスト宣言」を行い、それまでの印刷メディアを駆使したデザインの仕事から油絵やアクリル絵具によるオリジナル作品の制作をめざすが、そこではイメージのコラージュがもっと過激になり、すべて手描きで筆写していく技法に変換していった。それは描くという行為に集中していく方法でもあって、制作点数はますます増えていった。そして、そのエネルギーは現在でも少しも衰えていない。

横尾忠則の魅力は作品だけではない。大島渚監督「新宿泥棒日記」に主演したり、さまざまなパフォーマンスや幅広い交友関係など、これらも横尾忠則の無垢な感性を表明しているようだ。その無限の好奇心、それが横尾忠則の創造のエネルギーの源泉かもしれない。

「横尾忠則 森羅万象」展は東京都現代美術館のあと広島市現代美術館（11月3日〜03年1月26日）へ巡回する。

C'sPress Tool

「街フォト素材集　Vol.1 新宿編／Vol.2 横浜編」発売！

トゥールズよりイラストやコミック制作用に特化した「街フォト素材集　Vol.1 新宿編／Vol.2 横浜編」が発売。背景用素材として駅、公園、建物付近のアップ・俯瞰などのデータを各巻300種類収録している。これがあれば作品制作の心強い味方になってくれることは間違いなし！　プレゼントあり。詳細はP.136へ。

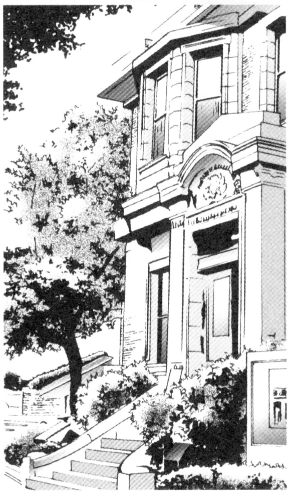
■定価＝各4900円＋税
■発売＝トゥールズ

●Information●

Tools web shop
「送料無料キャンペーン」実施中!!
インターネット画材店Toolswebshopでは現在「送料無料キャンペーン」を継続実施中!!

この夏のキャンペーンが好評につき延長されたようだ。キャンペーン期間中Toolswebshopで10000円以上ご注文の場合、送料が無料になるというもの。毎週新商品などの最新情報がアップされるので情報収集にも役立つサイト。あなたも一度アクセスしてみては？

■http://www.tlshp.com/



素材集の画像を使えば難しい背景もラクチン。

C'sPress Tool

ホルベイン画材よりスケッチブック「スクエア」新発売

ホルベインより、さくら、れもん、くさ、みず、すみれと、見た目も楽しい5色の正方形をしたスケッチブック「スクエア」が新発売。画用紙の紙質は針葉樹パルプを主体にした、ナチュラルホワイトの中性紙です。持ち歩くのにも便利な大きさなので、ちょっと出かけた時にふと思いついて書き込む、なんてことにも使えちゃう。プレゼントあり。詳細はP.136へ。

Square
Square
Square
Square

■定価＝480円　■発売＝ホルベイン画材

C'sPress Invitatiom

文化庁メディア芸術祭　作品募集中

文化庁メディア芸術祭実行委員会（文化庁、日本経済新聞社、CG-ARTS協会）主催の「文化庁メディア芸術祭」が、平成14年度の出展作品を募集している。プロ・アマ問わず広く作品を公募している。

募集部門は、デジタルアート［インタラクティブ］部門（ゲーム、Web、インスタレーション等、インタラクティブ性のあるデジタル作品）、デジタルアート［ノンインタラクティブ］部門（静止画、動画、立体等、CGやノンリニア編集などを駆使したデジタル作品）、アニメーション部門（自主制作による短編作品や、TV、映画などの長篇作品）、マンガ部門（ストーリーマンガや一コマ、四コマなどの作品）の4部門。アニメーション部門とマンガ部門はデジタル作品でなくてもOK）。応募作品の中から大賞1点、優秀賞4点を選出。

この芸術祭は今年で6回目を迎え、「CGやゲーム、Web、インスタレーション等のデジタル技術を駆使した作品や、アニメーション、マンガの分野において、新しい表現を開拓し、創造性あふれる作品を創作したアーティストを讃え、その創作活動を広く紹介する」という主旨でおこなわれているもの。過去の主な受賞作品は、アニメーション・マンガ部門だけでも「もののけ姫」「あずみ」「無限の住人」「MONSTER」（平成9年）「め組の大吾」（平成10年）「バガボンド」「BLOOD THE LAST VAMPIRE」（平成12年）「千と千尋の神隠し」「千年女優」「F氏的日常」（平成13年）などそうそうたる作品。しかしながら、こういったビッグネームに混じって、学生や外国人など、無名の若手も毎回のように受賞者に名を列ねているのがこのコンペの最大の特徴である。今年からは新たに新人賞が設立され、ますます若手クリエイターに門戸が広く開かれた。作品発表の場を模索しているクリエイター志望の人にとっては最大級のチャンス。チャレンジしてみてはどうだろうか。詳細は主催者HPへ。応募〆切が迫っているので急げ！

■募集期間　平成14年8月1日（木）～10月31日（木）[必着]

■問い合わせ・作品の送付先
〒104-0031　東京都中央区京橋1-11-2
CG-ARTS協会内「文化庁メディア芸術祭事務局」
TEL：03-3535-3501／FAX：03-3562-4840
E-mail：contest@cgarts.or.jp
URL：www.cgarts.or.jp/festival/

C'sPress Gallery

堀佳子　生き人形展－邂逅－

堀佳子の人形制作15周年を記念した展覧会「堀佳子　生き人形展ー邂逅ー」が、倉敷、大阪、東京で開催される（倉敷は終了）。この展覧会では、球体関節を51カ所に施した150cmを超える大作『次世紀の眠り姫』他、多数の人形が展示される。

型を一切使用せず、この世に一体しかない人形をすべて手作業で「生み出す」という堀佳子。さながら中世の錬金術のごとく命を吹き込まれた「生き人形」の、憂いのあるエロスを堪能してほしい。

■大阪＝エル・おおさかギャラリー4／2002年11月1日（金）～6日（水）
■東京＝銀座三越美術ギャラリー／2002年11月19日（火）～25日（月）
■HP「生き人形～堀佳子の世界」http://www1.linkclub.or.jp/~yukiwo/

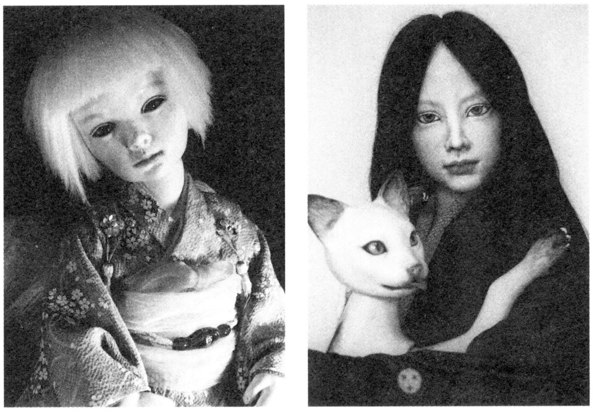


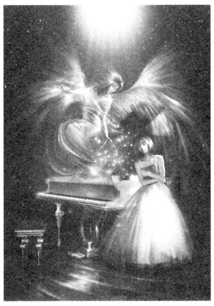
photo by 堀佳子

C'sPress Gallery

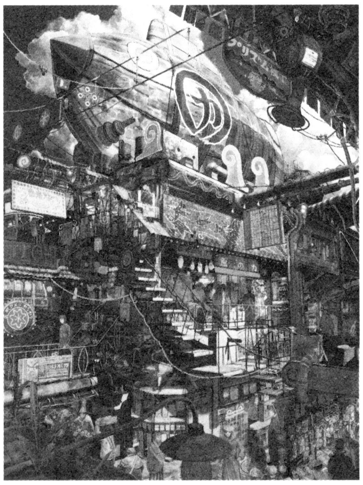
IPMアートショップ

ネット上で人気のイラストレーターのCGポスター/ジグレー版画の販売を手がけるIPMアートショップ。現在同ショップ内にて入手できるのは、shu氏の「ドリーム」「バレーヌ」と帝国少年の「魚の力」「雑路」のポスター4種類と、ジグレー版画「ミラノの花屋」と「ドリーム」の2種。リクエストも受け付けているので、自分のお気に入りのアーティストのポスターが欲しい人はメールを出してみるのもいいかも。興味を持った人は下記のアドレスにジャンプ！　プレゼントあり。詳細はP.136へ。

■http://www2.gateway.ne.jp/~mitu/



shu「ドリーム」



帝国少年「魚の力」　©IPMアート／Littlt Bit／帝国少年

C'sPress Invitatiom

日韓合同マッグガーデンコミック大賞

月刊コミックブレイドを出版している（株）マッグガーデンが、アジアを見据えた大型新人賞を設立、若い才能を大募集！　「ギャグ部門」、「ストーリー部門」ともに大賞200万円（各1名）、入選50万円（計5名）、ホープ賞10万円（計105名）など、総受賞者122名を選出するという、前代未聞の大型新人賞だ。チャンスが幅広い上、優秀作はアニメ化を前提に新雑誌での連載が決まってるそう。持ち込みも大歓迎とのこと。さっそくチャレンジだ！

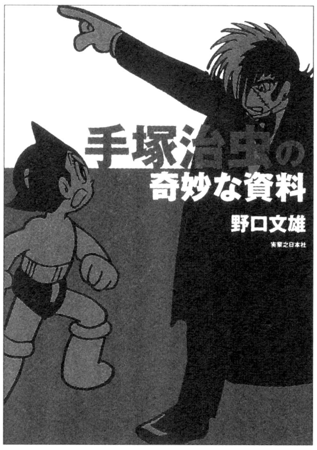
■応募資格＝プロアマ問わず
■〆切＝2003年1月10日（必着）
■宛先＝〒101-8434
東京都千代田区一ツ橋2-6-8　トミービル3　2F
■問い合せ先＝TEL：03-3515-3872　※受賞作品の諸権利は、（株）マッグガーデンに帰属します。

「手塚治虫の奇妙な資料」

諦めきれない神様・手塚治虫のディレクターズカット秘話

文／今 秀生

©手塚プロダクション



「手塚治虫の奇妙な資料」
■著＝野口文雄
■定価＝1700円＋税
■発行＝実業之日本社

マンガ家に絶対必要なものがあるとしたらそれは「編集者」と「締め切り」だ。その二つが作家から作品を取り上げるので、作家はいつまでも作品に手を入れ続けるわけにもいかず諦めることが出来る。言い変えれば諦めを強制させる編集者と締め切りがあるからこそ、完成した作品は世に出るのである。そこで、やれることはやったからと諦めたままでいられる作家と諦めきれない作家にわかれるのだが、後者の場合にも様々なタイプがいる。諦めきれない作家にとって単行本はありがたい存在だろう。その場でなくなってしまう雑誌はとりあえずやり過ごして、形として残る単行本でちゃんとしていればいいという考え方が出来るわけだ。これから紹介する本は作家のその諦めきれなかった部分に焦点を絞って論じた初めての本である。諦め切れなかった作家の名前は手塚治虫。そう、マンガの神様だ。

諦めきれない作家はだいたい４つのタイプに分かれる。

タイプ1　加筆・修正タイプ

連載時にはタイムリミットで諦めたことを単行本のために加筆・修正して収録する。これが最もポピュラーに行われていることで、締め切りに追われる大概の作家はこのタイプだ。

タイプ2　ほとんど描き直しタイプ

雑誌掲載時の原稿をほとんど描き直してしまう作家もいる。有名なのは、例えば美内すずえ。『ガラスの仮面』は雑誌で掲載された話と単行本の話が全く違うというくらい描き直されてしまう。

タイプ3　雑誌は途中経過タイプ

締め切りに間にあわず、原稿を落とすよりは途中でも載せた方がいいだろうと言わんばかりに完成していない原稿を雑誌に掲載してしまうタイプ。完成原稿は単行本でしか見られないというわけだ。萩原一至の『バスタード』や冨樫義博の『HUNTER×HUNTER』などはほぼラフ状態の原稿を頻繁に雑誌で披露している。なんとそれが作家の遅筆を個性として知らせる役割を果たしていて、いつのまにか読者も普通にそれを受け入れている。

タイプ4　抹殺タイプ

ストーリーが完全に続いている場合はそうもいかないが、短編連作形式ならば気に入らなかったエピソードをまるまるなかったことにしてしまう作家もいる。単行本化そのものを拒否したり、なかには一度単行本として発売してもその後絶版にして再販されない場合もある。加筆や修正くらいではどうにもならないくらい直したいということなのかもしれない。例えば松本大洋のデビュー単行本『ストレート』などはおそらくこのパターンだろう。

さて、手塚治虫は実はこのすべてのタイプにあてはまる作家だった。多くの作品を単行本にする際に手を加え、削り、順番を入れ替え、時には封印したりして、とにかく言ってしまえば非常にあきらめの悪い作業に熱心な作家であったようだ。しかし、いかにコレクターの多い手塚でも、作品の数が半端じゃなく多いためさすがに掲載された雑誌まで集める人はそういない。従って、修正される前の作品はたいがい記憶の彼方へと葬り去られてきたのだが、驚くべきことにそれを二〇年以上かけてコツコツ研究してきた人がいたのだ。この本の著者野口文雄氏は五本の指に入る手塚作品のコレクターで、『虫の標本箱』という有名な手塚の復刻本の編集などをしている人だ。二年前に出版された『人間ども集まれ！完全版』（実業之日本社刊）の解説でさわりだけ書き下ろされた『手塚治虫の奇妙な資料』が評判を呼び、めでたくこの度一冊の本として出版されたそうだが、それも当然のことだろう。最近は映画の世界でも「完全版」だの「ディレクターズ・カット」だの、監督が上映時間などの関係で泣く泣くカットしなければならなかったシーンを復活させたバージョンがたくさん作られている。そんな修正部分から監督や作品を考察する評論を目にすることがあるが、マンガの世界でそれをここまでまとめてやった人はいない。しかし、修正された箇所を丹念に見ていくことで作家が何を考えていたのか明らかにしていくという手法は、修正せずにいられなかった手塚治虫にこそふさわしいと言えるかもしれない。つまりこの本は作品のテーマを探る、考察するという類いの評論本ではなく、作家の考えていた事やマンガの技術に迫るちょっとパーソナルな研究書なのである。

では、実際にこの本で紹介されているいくつかの修正を見てみよう。まずはストーリーと関係なく修正されている場合。例えば図1と図2は『スーパー太平記』のあるコマで、図1が雑誌連載時、図2が単行本からである。手塚は自分の可愛いタッチを時に気にしていたという話があるが、背景のメカが完全に描き直されている。どこか松本零士の影響を感じさせるハードな機械になっているが、可愛い機械では雰囲気を壊すと思ったのだろうか。かと思えば『ヤングマガジン』で連載されたちょっとエッチな『こじき姫ルンペネラ』では単行本の方が可愛らしいタッチに直されている。図3が雑誌で図4が単行本だが、髪も長く、全体的に大人っぽいルンペネラがショートカットで子供っぽく描き直されている。おっぱいも背中で隠されてしまった。これは雑誌がヤング向けなので絵のタッチを大人っぽくしたが、話の雰囲気には可愛い方があうと描き直されたのかもしれない。わざわざいたずら描きを修正している場合もある。『鉄腕アトム』のワンシーンでフーラー博士の頭に雑誌では同業者の馬場のぼるの顔が描いてあったのに（図5）、単行本では手塚本人の顔になっている（図6）。なんでこんなお遊びまで修正したのか、真相は不明だが手塚なりに気を使ったのかもしれない。

　単行本の読者のために細かい配慮をした修正ももちろん取り上げられている。『陽だまりの樹』の連載第一回で伊武谷万二郎が同僚の嫌がらせで蜘蛛に

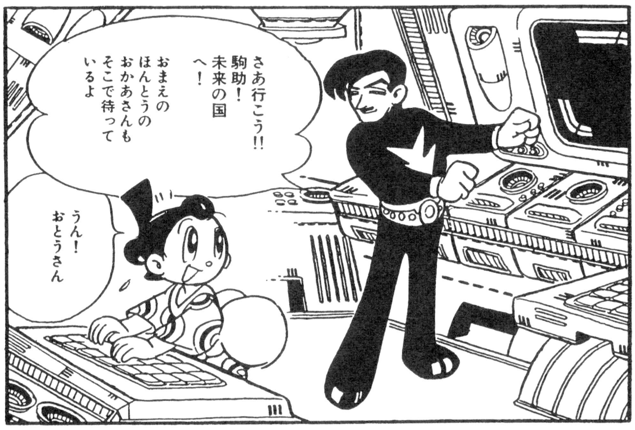

さあ行こう!! 駒助! 未来の国へ! おまえのほんとうのおかあさんもそこで待っているよ
うん! おとうさん

図2

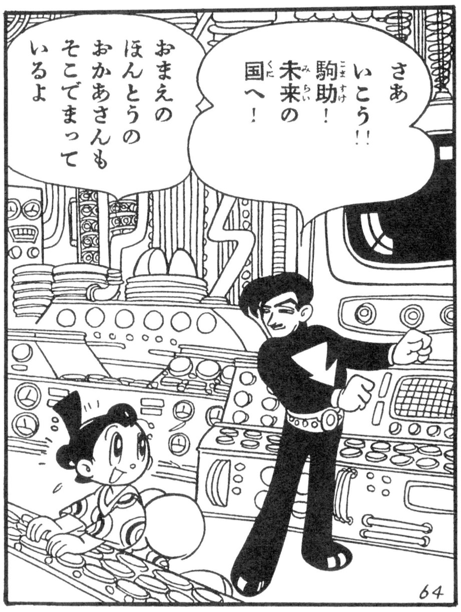
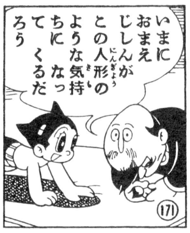

さあ いこう!! 駒助! 未来の国へ!
おまえのほんとうのおかあさんもそこでまってっているよ
64

図1

図5


いまにおまえじしんがこの人形のような気持ちになってくるだろう
171

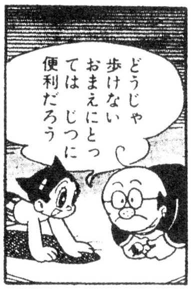

どうじゃ 歩けないおまえにとってはじつに便利だろう

図6

図4

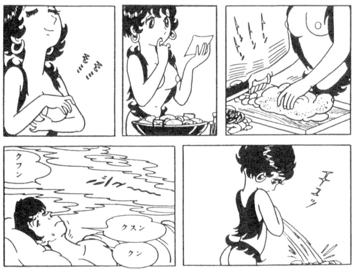
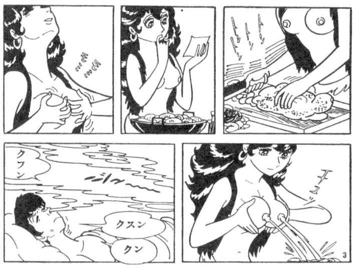


図3



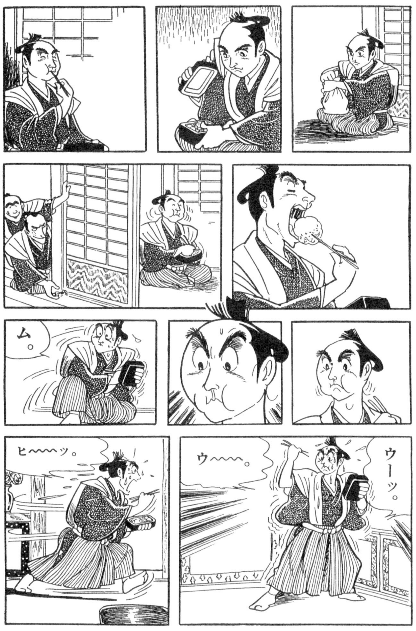


図7

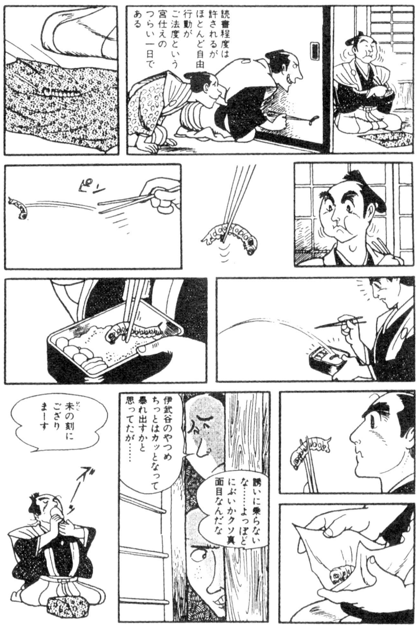

読書程度は許されるがほとんど自由行動がご法度という宮仕えのつらい一日である
ピン
誘いに乗らないな……よっぽどにぶいかクソ真面目なんだな
伊武谷のやつめちっとはカッとなって暴れ出すかと思ってたが……
未の刻にございまーす

図8

驚くというシーンがあった（図7）。実は万二郎は虫が好きなのだが、子供の頃残忍な蜘蛛を見て、蜘蛛だけはイヤだというエピソードがあとである。しかし、そのエピソードへの伏線としてはあまりに前すぎて、読者が万二郎を単なる臆病者と思うおそれがあるという理由で単行本では図8のように描き直されている。

『火の鳥』の「異形編」は応仁の乱の頃の武将の娘、左近介が八百年生きていると言われる八百比丘尼を殺すと、それは実は火の鳥によって三十年を繰り返させられていた自分だったという話。時間の輪がテーマになっているためか、単行本では特にラスト近くがめまぐるしくコマやページが入れ換え、描き足されている。また、最初のシーンを終盤でも反復して使用したりしてテーマを強調している。かと思えば連載時には三ページもあったクライマックス（図9、10、11）を、単行本では1ページに（図12）あっさりとまとめてしまったりしているが、興味深いのは図9にある「宇宙の偉大な方はそれを悲しんでおいでです」というセリフ。火の鳥は「太陽編」では自分を太陽の使者と呼んでいたし、「未来編」では神の使いではなく地球の分身だと言っていた。読者の混乱を避けたのか、それとも宗教的なイメージを避けたかったのか、あるいは手塚自身がまだ決めかねていたのか、とにかく火の鳥の正体のイメージを限定する言葉はかくして単行本の際には使用されなかった。

同じく『火の鳥』の「生命編」では人間のクローンハンティングが描かれているが、その中に出てくる火の鳥と人間の間に生まれた娘の子孫が雑誌（図13）から単行本では図14に修正された。単行本バージョンの方がグロテスクで人間味がない。同話で主人公が逃げ込む老人ホームにいる老婆も（図15）、単行本では脳髄だけが人間の生命維持装置ロボット（図16）になってしまっている。人間以外をグロテスクに描くことで、人間という生き物、生命というものを考えされるような修正になっている。

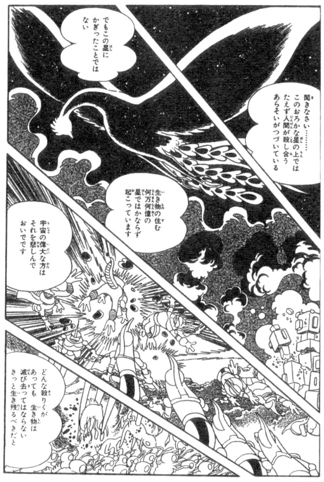

聞きなさい……このおろかな星の上ではたえず人間が殺し合うあらそいがつづいている
でもこの星にかぎったことではない
生き物の住む何万何億の星ではかならず起こっています
宇宙の偉大な方はそれを悲しんでおいでです
どんな殺りくがあっても生き物は滅び去ってはならないきっと生き残るべきだと

図9

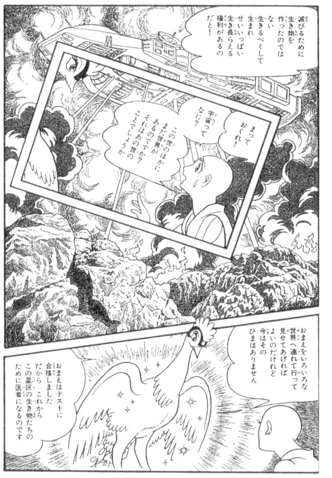

滅びるために生き物を作ったのではない生きるべくして生まれせいいっぱい生き長らえる権利があるのだと!
まっておくれ!
宇宙ってなに?
この世のほかにまだ世界があるのですか?それはあの世のことでしょうか
おまえをいろいろな世界へ連れて行って見せてあげればよいのだけれど今はそのひまはありません
おまえはテストに合格しましただから これからこの星区の生き物たちのために医者になるのです

図10

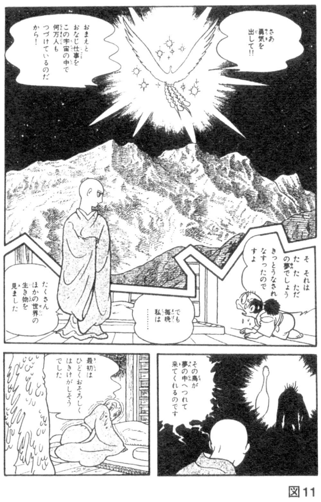

さあ勇気を出して!!
おまえとおなじ仕事をこの宇宙の中で何万人もつづけているのだから!
そ それはたた ただの夢でしょうきっとうなされなすったのですよ
でも毎晩私は……
たくさんほかの世界の生き物を見ました
その鳥が夢の中へつれて来てくれるのです
最初はひどくおそろしくはきけがしそうでした

図11

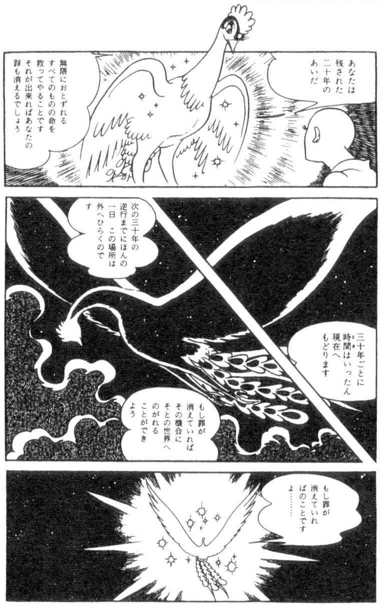

あなたは残された二十年のあいだ
無限におとずれるすべてのものの命を救ってやることですそれが出来ればあなたの罪も消えるでしょう
三十年ごとに時間はいったん現在へもどります
次の三十年の逆行までにほんの一日 この場所は外へひらくのです
もし罪が消えていればその機会にそとの世界へのがれることができよう
もし罪が消えていればのことですよ……

図12

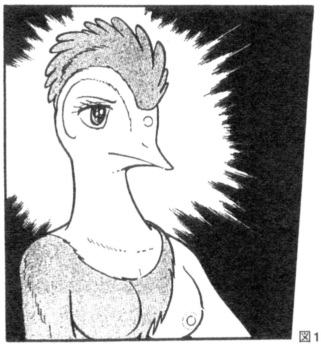


図13

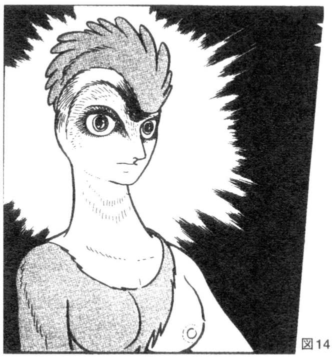


図14

図15

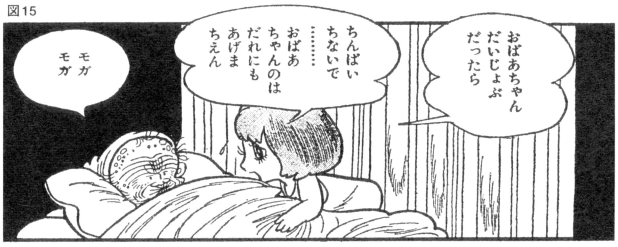
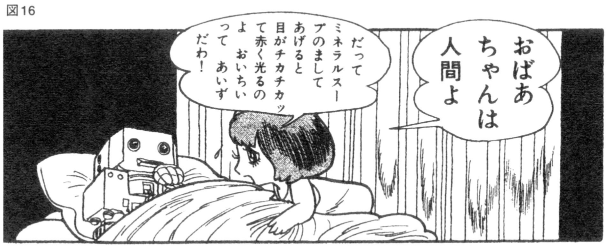

おばあちゃんだいじょぶだったら
ちんぱいちないで……おばあちゃんのはだれにもあげまちぇん
モガモガ

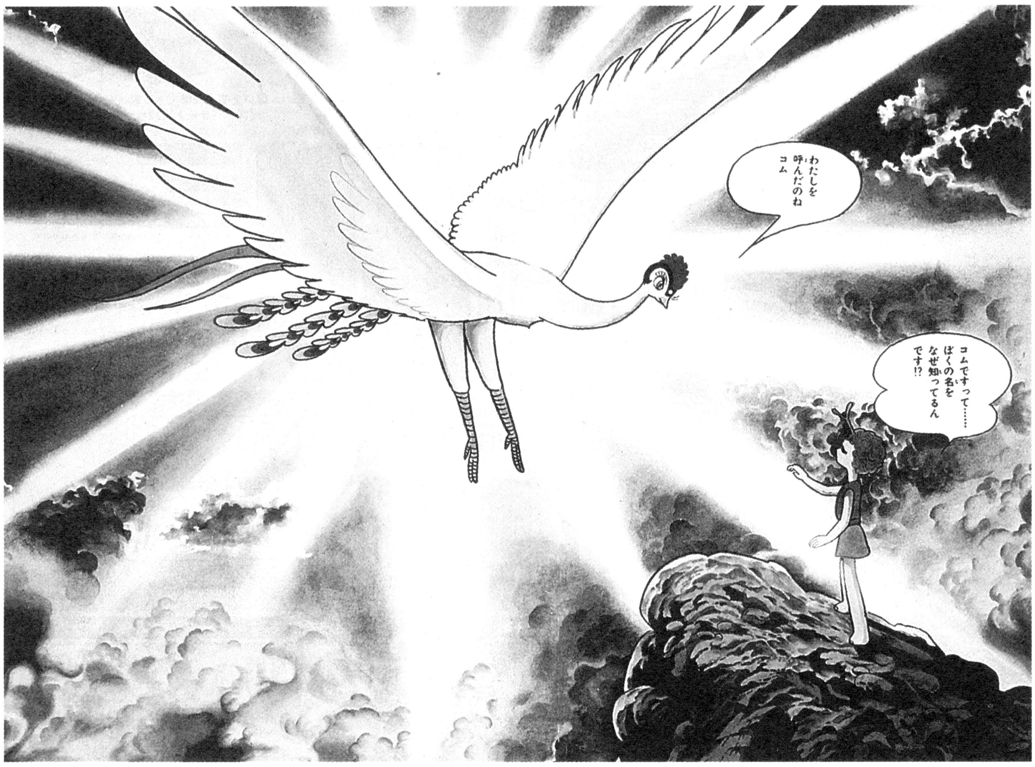
図16

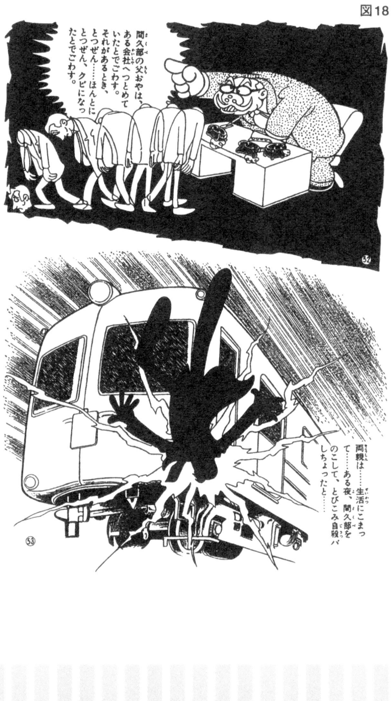

おばあちゃんは人間よ
だってミネラルスープのましてあげると目がチカチカッて赤く光るのよ おいちいってあいずだわ!

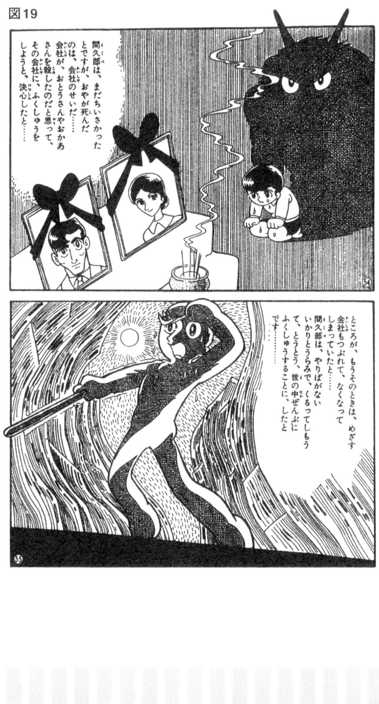
毎回ヒキでひっぱる雑誌連載と、まとめて読む単行本の違いを考えた構成上の修正もたくさんある。『火の鳥』のこのページ（図17）は連載時ではカラーの見せ場だったのだが、単行本にした時、あまりにも火の鳥が登場しすぎるという理由でこのページを含め6ページもカットされてしまった。『バンパイヤ』では間久部の幼い頃の育ちの秘密を描いた見開き（図18、19）がカットされている。父親がリストラされ、そのせいで両親が自殺し、その会社に復讐を企てていたら倒産してしまい、怒りのやり場を失ってしまったというこのシーンの話は実はまるまる嘘なのが後で判明する。毎回見せ場が必要な連載ならではのサービス過剰な描写だが、あまりにありきたりな話なので単行本ではカットされたのだろう。

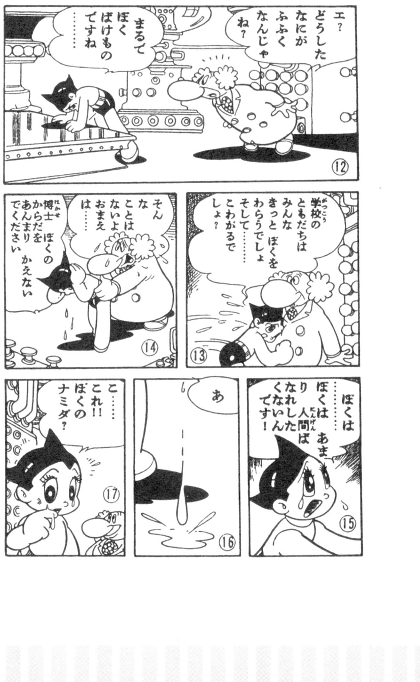
また作品をヒューマニズムの産物と呼ばれることを嫌っていて、そう言われそうなシーンをカットしてしまうこともあったとか。『鉄腕アトム』のこのシーン（図20）も、人間味溢れるアトムのいいシーンなのだが、ヒューマンないいシーンだからこそ削られてしまったという。

他にも『ブラック・ジャック』や『ジャングル大帝』、『ライオンブックス』など有名な作品の描き直しや削除されたシーンについて語られており、しかも最早単行本で見ることが出来ない貴重なカットを山のように収録した面白い本である。揚げ足をとるのではなく、少しでも手塚治虫の考えていたことに近づこうとしている著者の姿勢には感服してしまう。マニアでなくとももちろん楽しく読めるが、もしマンガ好きを自認しているならぜひともこの本を読んでみてもらいたい。作家がどんなに細かいことを考えているのか、マンガがどのように作られているか、その片鱗を覗くことが出来る。ちなみに、著者は、この本の第二弾の発売に向けて執筆中だそう。


わたしを
呼んだのね
コム
コムですって……
ぼくの名を
なぜ知ってるん
です!?
図17


間久部の父おやは、
ある会社へつとめて
いたとでごわす。
それがあるとき、
とつぜん……ほんとに
とつぜん、クビになっ
たとでごわす。
両親は……生活にこまっ
て……ある夜、間久部を
のこして、とびこみ自殺パ
しちょったと……
図18


間久部は、まだちいさかった
とですが、おやが死んだ
のは、会社のせいだ……
会社が、おとうさんやおかあ
さんを殺したのだと思って、
その会社に、ふくしゅうを
しようと、決心したと……
ところが、もうそのときは、めざす
会社もつぶれて、なくなって
しまっていたと……
間久部は、やりばがない
いかりとうらみで、くるってしもう
て、とうとう、世の中ぜんぶに
ふくしゅうすることに、したと
です……
図19


エ？
どうした
なにが
ふふく
なんじゃ
ね？
まるで
ぼく
ばけもの
ですね
……
学校の
ともだちは
みんな
きっと ぼくを
わらうでしょ
そして……
こわがるで
しょ？
そん
な
ことは
ないよ
おまえ
は……
博士 ぼくの
からだを
あんまり かえない
でください
ぼくは
……ぼくは あま
り 人間ば
なれした
くないんです！
あ
こ……
これ!!
ぼくの
ナミダ？
図20

菅野博之の
漫画のスキマ

第8回

『漫画のスキマ』の隙間・2

**第4回で行った、「マンガを描く上で、些細だけどとても重要なこと」に、
菅野先生が答える「スキマの隙間」が大好評！
今回はその第二弾として皆さんから寄せられた質問に、
菅野先生が再び熱く応えたよ。
お楽しみ企画・「スキマの隙間」の始まり〜〜〜♪**

菅野博之
（かんのひろし）

1966年生まれ・北海道出身。92年、「少年キャプテン」（徳間書店）でデビュー。2000にはテレビアニメ作品『地球防衛企業ダイ・ガード』のキャラ原案を担当、同作品のコミカライズも手がける。コミックス単行本に「地球防衛企業ダイ・ガード」（角川書店）、『フォトン』（富士見書房）、『天晴れカッポーレ!』『ぱらいそロード』（徳間書店）など。マンガの描き方技法書『快描教室』『漫々快々』（小社刊）でも、わかりやすい解説が話題を呼んでいる。

綺麗なホワイトのためのアイテムとは？

——皆様こんにちは！　今回は以前大好評だった、先生が皆さんの質問にお答えする『スキマの隙間』が再びやってきましたよ〜！

「こんなに反響が来るとは思いませんでしたね。……でも結構みんな、普遍的なことで悩んでるなあって思ったんだけどね」

——そうですねえ。結局マンガについては『描くしかない』ってことに集約されるような気がします。今回はハガキで寄せられた質問の他に、コミッカーズのHPの掲示板に書きこまれた質問にもお答えしてますよ！

「掲示板の方はどれも皆さんの温かいレスポンスが付いたりしてたんだけど。とりあえず質問だけ取り出して、こちらで独自の答えを解説してます」

——ですので、レスをつけられた方も気にせずに読んでくださいね。

「さて、最初の質問は……これですか？」

Q→ホワイトが全く上手く出来ません。その割には失敗も多く、ホワイト技を磨くのは避けて通れない道かと。ということで、何か良いホワイト（修正）用の道具や技があったら教えて下さい。表アイテム・裏アイテム・神技・常道・邪道等…何でもよろしいので。すぐにドバ〜とか、出なかったりとかデコボコとかなっちゃうんです!!（切実）ホワイトは、ぶきっちょな私にも出来ますか?!

（ぶきっちょさん）

「これ、『ドバ〜とか、出なかったりデコボコとか』って、水の加減が悪い（水分が少ない）っていうだけじゃないですか？　あとねえ、ミスノンの口の所をきれいにしてないとかね。意外に多いんですよね。あ、ミスノン（油性インキ用）前提で話してるけどいいのかな？（笑）」

——ん〜、ホワイトで何を使ってるか書いてないのでいいのじゃないでしょうか（笑）。で、ミスノンの口の手入れをしないでガビガビになったままにしておいてはいけないという事ですね。

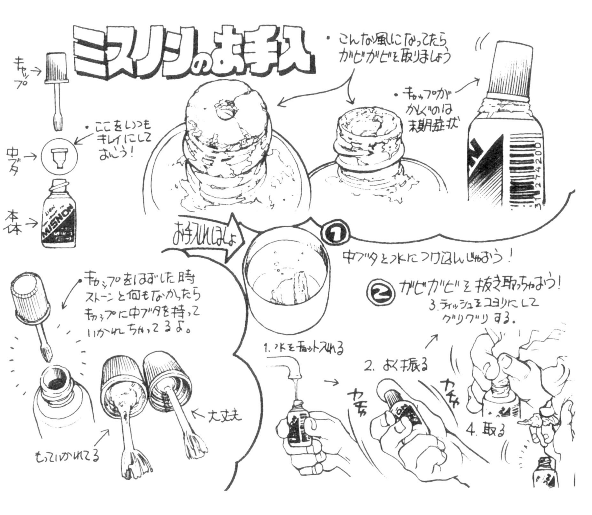
「そうそう。口んとこで筆をしごいたら、ガビガビに水分もっていかれちゃうし、割れた欠片とか入っちゃうしね。そんなんでキレイに塗れるわけねーべや（笑）」

——ミスノンは水溶性だから、固まったものは水で落ちますよね。

「落ちる落ちる（笑）簡単に落ちる。内ブタを抜いちゃって、水につけ込めば簡単に取れるし。そうでなくても水入れて、よく振ってやると固まりで浮いてくるから、ティッシュ入れてくるっと回せば固まったカスは抜けますからね」

——道具の手入れで描き味が全然違いますよね。その他に何かいいアイテムはありますか？

「う〜ん、Dr.マーチンのペンホワイトは、塗ったあとで割れるでしょ。原稿にホワイトを乗せても、あとで紙がピッと曲がったりしたら、ペキッと割れて剥がれちゃうんですよね。だから、紙などの曲がるような素材に使うのはいかがなものかと。原稿によっぽ


ミスノンのお手入
こんな風になってたらガビガビを取りましょう
キャップ
中ブタ
本体
ここをいつもキレイにしておこう！
キャップがかんぐのは末期症状
お手入れほうほう
①
中ブタを水につけ込んじゃおう！
キャップをはずした時ストーンと何もなかったらキャップに中ブタを持っていかれちゃってるよ。
もっていかれてる
大丈夫
②ガビガビを抜き取っちゃおう！
1. 水をチョット入れる
2. よく振る
カチャ
カチャ
3. ティッシュをコヨリにしてグリグリする。
4. 取る

ど気を使えないとお勧め出来ないと思います」

——じゃあやっぱりミスノンてことになるんでしょうか?

「ええ、ミスノンはキャップの裏に刷毛が付いていて経済的かと思うので(笑)ってなんか俺ライオンのまわし者? キャップ刷毛で上手くホワイトが入れられないなら、ホワイトを面相筆にとって、筆で塗ればいいしね。キャップ刷毛は最近質が悪くなって、割れやすくなってますからね。技術の問題じゃなくて刷毛が悪い事も考えられますよ」

——質悪いですよねー。一回吹きつけとかやるともうダメで。

「でしょう? 使えないの増えましたよね。昔はキャップ刷毛を紙の端の方でならして平たく薄くして、それでホワイト全部できたんですよ。でも最近ミスノンのキャップ刷毛はちょっと信頼性が低いので」

——穂先をこうやってまとめても、またすぐ……。

「すぐバラッと広がっちゃって。だから面相筆で取ってやるのが一番かなあ。これも水加減が命です。まぁインクが溶けなきゃ何使っても一緒ですよ。白ボールペンのミルキーなどは、確かに使えるし僕も使いますけど、便利すぎるからってなにも考えずに、ミルキーペン一本分の太さで何でも白抜きするようになったりする人も多いみたいなので、便利な道具の罠にひっかからないようにね」

アシスタントの技術について

「では、次にこれ行きますかね」

Q→プロのアシスタントにはどうなるのでしょうか? 技術はどれくらい必要なんでしょうか?私はそんなにないのですけど、なれるのでしょうか?

（カナ）

「あー。雑誌を見たら必ずアシスタント募集してるので、作品送ってみたらいかがでしょうか。技術が足りてれば採用されますよ、終わり(笑)」

——それで終わんないでくださいよ(笑)。例えば、普通どのくらいの技術を持っていればアシスタントに採用してもらえるんでしょうか? ベタが塗れてトーンが貼れればいいのか、とか。

「だってさ、先生によって違うもんじゃん採用条件って。あえていえば、最低限あいさつが出来てお話が出来ればいいですよ」

——真面目にやってくださいって(笑)。

「真面目なのになー(笑)。理想を言えばベタ・ホワイト・トーンができて消しゴムがかけられて、集中線引ければいいですよ、おまけに背景なんかかけちゃうと踊っちゃいますね。大体ね、アシスタントになりたくて来る人でも十分な技術をもってる人は少ないんですよ。例えば消しゴムで消し残しが出たり、消し残しを出さないようにすると細かいペン線を消しちゃうとか、ちゃんとかけられない人の方が多いんです」

——紙をグシャッてしちゃったりとか。

「それはもう、問題外ですけどね(笑)。ペン線を消さないようにして鉛筆の線だけ消す、っていうのが消しゴムをかける技術になるんだけど。B4一枚消しゴムかける機会ってなかなかないからね。出来ない人がいてもしょうがないことですよね」

——案外難しいんですねえ。

「これがホワイトになると、『ホワイトは何のためにするのか』が実感できてなかったら、本当のとこホワイトができてないんですよ。ベタと消しゴムまでは下作業ですけど、ホワイトから先は、絵の見栄えを変えることが出来るって事で、絵を作る作業に関わっていくことになりますからね。例えば、効果音などの描き文字の大きさ・太さに合わせて周りとの境界線にホワイトを置く、いわゆる『白抜き』ってやつですね。こいつで、同じ大きさの文字でも、中が白で抜けてるヤツと、真っ黒のヤツでは外の縁の抜く太さを変えていかなきゃ見栄えがよくないんですね。それをコントロール出来て初めて『ホワイトができますよ』ってなるんです」

——細かくはみ出しを一個一個見つけて修正しないとね。

「それで0・1ｍｍでもはみ出していたら、それを修正していく。だから、『ホワイトとベタぐらいだったらできます!』というのは、かなりちゃんとできますということなんですよ、本当はね(笑)」

——ベタもムラなく塗るのとか、相当難しいですよね。

「多分ね、自分の絵をチェックするっていうクセがない人は、塗ったら『塗り終わったー!』となちゃうんでしょうね。違う、違う(笑)、塗った後に、塗り残しや塗りムラがないかなとか見なきゃ」

——塗りムラがあったらもう一回塗るとか。

「そうそう。お習字じゃないんだから何度塗り直してもオッケーなんだよね、ムラも印刷しちゃえば分かんないレベルなら別にいいし。どうも一回でやるってこだわりのある人もいるみたい(笑)。でも、人を手伝う時は『ムラになってるから塗り重ねなきゃ』ときて、初めて作業になってると言えるんです」

——そこを自分で判断を下せないとダメなんですね。

「そうそう。きれいじゃないからここがダメだろうって指摘したら、直す事は誰でもできる。でも同じ事をいつまでも言われちゃ情けないよね。そっから先、自分で判断出来るようにならなきゃダメなんですよ。なんでホワイトの使い方がコマによって違うんだろう、とかね。そういうことを意識して、アシスタントをやったりマンガを描いたりすると、人のマンガのはみ出しはすぐ分かるようになる(笑)」

——ああ、そうですね。背景のダメなヤツとか、はみ出し修正の残ってるヤツとかすっごく気になるんですよ。このマンガ家新人のアシスタント雇ったな?とか分かっちゃう。

「そうそう。そこまで見えていないということは自分の原稿でも出来てないって事ですよね。でも、そこを気にし始めないと、結局出来るようにならないですね」

——トーン貼りとか背景とかはまだ、全然先の技術ですか?

「そうですね、その先ですね。トーンは最後に画面のグレーバランス取っていくものだから、モロ画面作りですから。ベタ貼りぐらいは出来ないと困りますけどね」

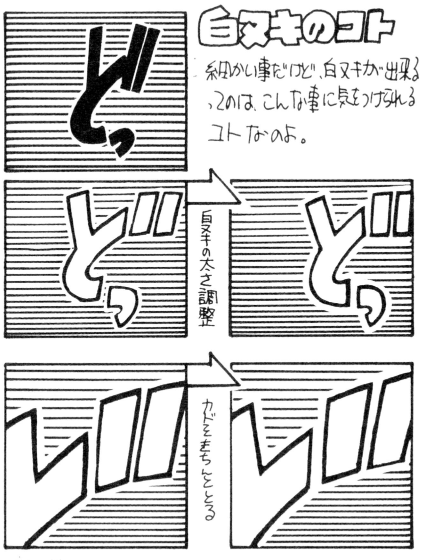
——あと、作業の速度かな?

「あー、速度はね、やってりゃ早くなります。ならない人も稀にいますけど(笑)。でもね、早くならないっていうのは手が遅いんじゃないんですよ。作業手順を作れてないんです。結局ね、手のスピードって慣れればそんなに変わらないもんなので、いかに無駄を減らしていけるかが作業の速さを決めるんですね。例えば机の上に、何をどんな風に置いとくかっていう配置まで作業の都合で考えられるかって事ですね。あと例えば、トーンをスピードアップするためには、一コマ一コマトーンを全部貼って絵を確認しなきゃいけないのかってトコを考える。この髪の毛は何番のトーンとかの決まりモノなら、最初に全部置いちゃいましょうよ。髪の毛だったら髪の毛で、特殊なコマを除いたら置けちゃうでしょ?」

——基本トーンって、先にやっちゃいますよね。

「そう。一コマ一コマやってちゃ早くなりようがない。仕上げ作業一個一個について、自分の手順の中で必要な事と必要でない事を洗い直してみること以外には早くしようがないですよ。それで、集中線は……」

——いやあ、集中線難しいですよ! 人の絵柄に合わせなきゃいけないんですし。怖くてできないですよ。太さとバランスです


白ヌキのコト
細かい事だけど、白ヌキが出来るってのは、こんな事に気をつけられるコトなのよ。
どっ
どっ
白ヌキの太さ調整
どっ
カドをきちんととる
太さを整えるのも、カドをだすのも画面をスッキリ見やすくするため。
こんな細かい事をキチンとすると、ズイブン変わるものですよ。

よね。線のタイプも全然違いますし。

「そうそう。画面の中の黒白のバランスが取れない人はキレイな集中線は引けない。強弱をどうつけるかもそうだし」

——その先生はどんなタイプの集中線を求めてるのかとか、このコマではどんな集中線求められてるのかって聞かないと。

「集中線引いてって言われたら、まずその先生のコミックスをチェックして、ここだったらこの感じの集中線かなって考えてさ、下描きをして聞いてみればいいじゃないですか。それができないとダメーな感じになっちゃう。結局は、この一作業ができるかどうかが、アシスタントとして使える人かどうかの分水嶺になっちゃう。いきなり『俺の技術』でやってくれなんて頼まないから、まずは仕事として仕上げが出来るようにならないとね。そこを勘違いしない事です。集中線は大体みんな引けないんです、遅いもんだし。削りとか集中線はね、耳で聞いてるだけで上手くできてるかどうか分かるんですよ。上手い人は必ずリズミカルできれいですから。それは必ずきれいな集中線ができてる。集中線に自信がない人は、自分が線をひく時の音も気にしてみると今まで気付かなかった欠点が見つけられるかもしれないですね」

——でも、やっぱり現場でしか覚えられないことって多いですよね。

「そうそう。アシスタントに行って覚えるべきは、もちろんテクニックもそうなんだけど、テクニック以上に他の人がどんな風に作業してるかですよね。モノをどのように置いてるのか、作業をどんな風な手順で行ってるのか、それが勉強できる人は、アッという間にパーッと技術が上がりますよ。それでも上手くならない、早くならないんだったら聞きましょう。『どうして上手くならないのかなあ』って、早い人に聞けば『お前ここが悪いんだよ』ってきっと教えてくれるから。それを素直にやってみる、コレが上達の早道ですね。だから、やっぱり話せる事ですね。コミュニケート上等（笑）」

——技術よりも、お話ができることなんですね。先生と性格が合うか合わないかもありますよね。技術があってもメチャメチャ嫌な奴だったら絶対呼ばないと思いますし。

「性格が合う合わないというより、合わせられるかって事ですよね。別にこびる必要もなけりゃ、必要以上に突っかかる必要もないでしょ？」

——所詮職場ですからねぇ。

「そうそう仕事だから。職場の雰囲気を悪くしない（笑）。あとは先生をとりあえず立てとくっていうことぐらいかな。口にするとバカみたいに聞こえるけど。先生にテンション落とされると困るからねぇ。例えばアニソン好きじゃない先生の所に行って『アニソンかけないとテンション下がるんですよ』ってエンドレスでかけるのは違うだろう、と（笑）。逆もそうですよ。自分がアニメとか好きじゃないから、先生がアニメの音楽かけてノってる時に『またアニソンですか？』とか言うなって、やめときなさいって（笑）。それで先生のテンションが落ちるじゃないですか」

——先生が気持ちよく仕事できるように努めるってことでしょうか。

「できるだけ気持ちよく、できるだけ最短時間で仕事が終わるようにね。だって、さっさと仕事終わらせて自分の原稿を描きたいじゃない」

——じゃあ、必要な心構えをまとめて言うとどうなりますか？

「技術的なことで言ったら、丁寧に作業するいうことにつきます、他人様の原稿でね。あと普通に話ができること、主義主張の話は仕事明けにとっとく（笑）。原稿汚しちゃうのは作業以前の問題でダメですからね。あと細かい事では、原稿をもらうときには両手でとかね。片手で持ったら折れちゃう事あるでしょ？ クセなのかも知れないですけどもね、自分の原稿じゃないんだから両手でもらっとけって（笑）。片手でもらっていいのは自分の原稿だけ」

——当たり前の話ですけど、人の原稿汚しちゃダメですよね。

「汚したらバレないように修正しておくとか必要ですね（笑）。色々気を付けても可能性はありますからね。マンガ原稿を生産している現場なんですから『作業はキレイに原稿の早期完成を目指して全力をつくす』と言う事をしっかり意識すればいいんじゃないでしょうか」

——なんか工場の標語みたいですね（笑）。

「そんなもんですよ。気軽に飛び込んで、色々覚えてさっさと独立する。悩むよりやってみようって事です」

クロッキーのやり方

——それでは次の質問行ってみましょうか。

Q→よくデッサン力を付けるにはクロッキー一〇〇〇枚描けば…とか言いますが、自分は美大生ではないのでなかなか難しいです。そこで、ポーズ集を買おうと思ったのですが、ポーズ集数がたくさんあり値段も馬鹿にならないので失敗できません。何かお勧めのものがあれば教えて下さい。（柴）

——確かにポーズ集などは高いですよねー。

「別にあんなもん買わなくてもいいですよ。周りの人を描いた方がよっぽど勉強になるから」

——友達や家の人に協力してもらって、ですか？ でも「モデルになって」とはなかなか頼みづらいし、ポーズを取ってもらうのも大変だし……。

「いや、そうじゃなくてね、クロッキーってわざわざそのためにポーズを取ってもらうものじゃないし。デッサンだったらね、そのモデルの物体が硬ければ硬いように、柔らかければ柔らかいようにじっくり観察して、その量感も含めて描写できるように描くために必要だけど、クロッキーは印象を描くんです。だから特別なポーズもモデルも必要ないの」

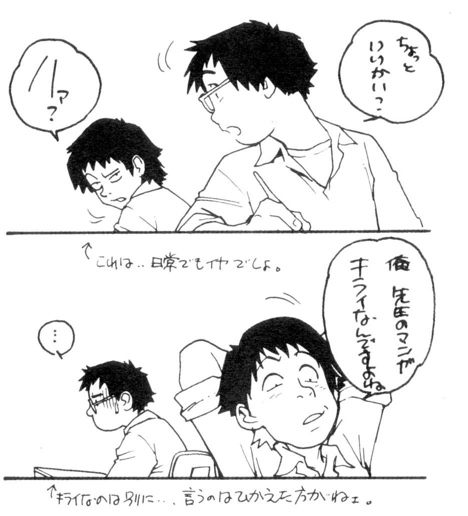
——その辺の区別が付いてない人も結構いるかも知れませんね。デッサンとクロッキーと。

「じっくり見て描くんだったらクロッキーとデッサンの違いがなくなっちゃう。クロッキーは細かい描写力より観察力を作るものだし。デッサンというのは観察力というよりは描写力を作るものだから、その辺の区別がそれぞれで違って捉えられてると、人にいいやり方を尋ねても、とんちんかんな答えが返ってくることになっちゃうと思いますよ」

——クロッキーは五分以下で描くものだっていう意見もありますが……。

「別に五分じゃなくてもいいんですが。ぱっと見た印象が消えないうちに急いで描け、ってことですね。ぱっと見さえすればいいので特別にモデルを頼むことなんかないんですよ。描いてみると途中でよくわからないトコがあったり、上手くかけないトコがあったりするでしょ。そこを自分の技術力で補って描きあげる。そして、目を離して自分の描いた絵を観察する……っと『ダメだー！』ってね（笑）。それでいいんですよ、その『ダメだー』が短い時間でわかるのがクロッキーのいいトコなんだから。だからね、お母さんや友達を観察して描く方が、自然にいろいろなポーズを取ってるのでよっぽどためになると思いますよ。掃除機かけたり、洗濯物干してるとことか、部活してるトコとか、だらだら話してるトコとかね、そういう何気ないポーズのなかの重心の移動とかを意識して紙に描き写していくんですね。別にその場でなくてもイイから、印象を出来るだけ思い出して描く」

——確かにぱっと見の印象で描くのだったら、「モデルになって」と改めて頼まなくても、ちらち


ちょっといいかい？
ハァ？
これは..日常でもイヤでしょ。
俺 先生のマンガ キライなんですよね
…
キライなのは別に…、言うのはひかえた方がいいねぇ。

こういうのはヤめましょうねって、程度の事です。
普通の事でしょ。でも、これが意外とねェ…。

ら見るだけでいいんですから、それでOKですよね。

「そうでしょ？　クロッキーを続けることで何ができるようになるかって言うと、人体のバランスとか、重心をとれるようになるんですよ。こういうポーズを取ってるときにはこういう風に傾かなきゃ転んじゃうとかね、わかるようになってきます。クロッキーって人体のバランスと、動きと重力の関係を無意識で捉えられるようにするための練習ですから」

──じゃあ別にポーズ集を買ったり、美大に行ったりしなくても簡単に出来ると。

「金をかけたり特に学校にいったりする必要は全然ないです。学生さんなら授業中に友達をチョチョッとノートの片隅にでも描いちゃえって」

──でもこの手の質問は結構よく耳にしますね。「美大に行ってないんですけど、大丈夫でしょうか」って。

「なんでそんなにみんな美大に夢を見るかな（笑）。美大は絵の描き方教えてくれる学校じゃないんですよ。いわゆる絵の描き方は入学前にさんざん練習して、実際に入学しちゃうと、その技術を前提として『自分は何を描くか』ってことを追求するんですよ。だから絵の上手いやつは入学時から上手い、いやになっちゃうくらいね（笑）。違いがあるといえば、友達がみんな絵がかけるって事。結構大事な事ですけどね（笑）」

──『美大に行ってないからできない』というのを言い訳にしてしまう人もいますしねえ。

「そんなぁ（笑）。もったいないですよ、ジャンルで自分を分けちゃうのは。霊長類ヒト目非美大系じゃないんですから（笑）。絵に関してはいい絵か、いい絵じゃないかしかないですよ。それはどこで何を学んでも一緒でしょ。自分に枷をかけずに頑張りましょう、そして絵の上手い友達をいっぱい作りましょう（笑）。デッサンの事も考えたらスタイルのいい友達も欲しいですね、あと太った友達（笑）」

──（笑）絵の上手い友達さえいれば美大にいってるのと一緒だ、と。

「そう。だから、色々気にせずクロッキー一〇〇〇枚描いてください（笑）。枚数は思ってる以上に大事ですぞ」

「萌え」絵と「ロリ」絵

──じゃあ、最後に取っておいたこの質問いきましょうか。

「最後って……そんなすごい質問なの？（笑）」

Q↓僕は漫画家やイラストレーターとか目指していますが、最近社会的に求められる絵が「萌え」とか「ロリ」とかそういうジャンルになってきている気がします……。気のせいかな？　でもそうだったら嫌かも。（モルレオ）

「う～ん……、『萌え』と『ロリ』ですか……また難しいトコを突いてきますね（笑）。でも実際にコミックスの売れ行きで見てみるとトップの方にはからんでないと思うんですけど……どうなんでしょう。本当に売れてるんでしょうか？」

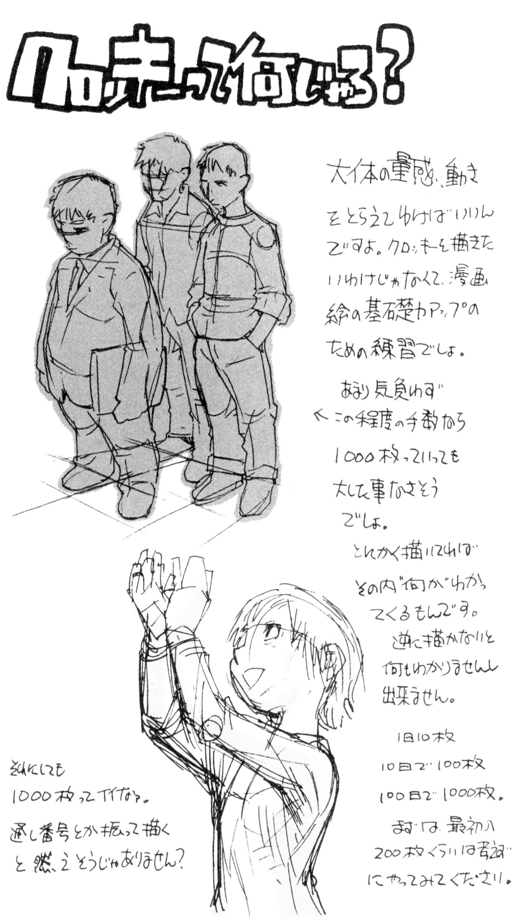
──日販が出しているコミックス売り上げランキングを見てみましょう。8月15日調べですね。

「TOP20位までの間に、いわゆる萌え系と言われそうなものは……『ちょびっツ』だけ？　でも萌え系といっても、そのジャンルに引っかかってるといっていいのかしら？　ちょっと保留させてくださいね、という感じのものですよね」

──そんなに言うほど『萌え』が売れているわけじゃないと思えますね。

「そうそう。それに『萌えとかロリ』って一まとめにするのは違うんじゃないかと思うんですよ。『ロリ』は絵のジャンルの一つだけど、『萌え』っていうのはジャンルでくくるにはちょっと幅が広いでしょう。例えばね『おっさん萌え』とか、そういうことも成立するわけじゃないですか。そういえば、WEBで読んだ定義でこんなのがありましたよ。《『萌え』というのはその絵を見て受け手が物語を構築できるモノである。キャラクター性が、こんなものであろうと、いやこうに違いないと自分で投影できた瞬間に『萌え』が生まれる》ね、納得でしょ」

──なるほど、結構納得できますね。


クロッキーって何じゃろ？
大体の量感、動きをとらえてゆけばいいんですよ。クロッキーを描きたいわけじゃなくて、漫画絵の基礎力アップのための練習でしょ。
あまり気負わず
←この程度の手数から1000枚っていっても大した事なさそうでしょ。
とにかく描いてれば その内何かがわかってくるもんです。
逆に描かないと何もわかりませんし出来ません。
1日10枚
10日で100枚
100日で1000枚。
まずは最初の200枚くらいは気軽にやってみてください。
それにしても1000枚ってイイなァ。
通し番号とか振って描くと燃えそうじゃありません？

「だから、ただのカワイイ絵じゃないんですよ。かわいくて（むさくて）、あ、この子（おっさん）は絶対こんなヤツ！　と思ったらその瞬間に『萌え』が生まれる、と」

──だから眼鏡っ子だと、あ、この子はきっと大人しくて勉強ができて、内気で控えめだけど実は大胆なボケを、とか……。

「ちょっとステロタイプな感じはしますけど（笑）。そんな感じですよね。それを想像した瞬間が『萌え』になるわけですから。『萌え』というのは作り手の絵柄の問題ではではなくて、受け手のイマジネーションの問題なんですよ。受け手が物語性を与えることができて、それがその人に深い感銘を与えるものであればジャンルに関わらず『萌え』になる。だから、コレは概念だと言っていいでしょ」

──ああ、何かかわいい女の子だけが『萌え』かっていうと、そうではないんですね。概念なわけだから。

「今は『萌え』という言葉が一人歩きをして変わってきているのに、元々が『ロリ』系の絵に対して使われることが多かったため（コレは今もそうかもしれないけど）、イメージに色眼鏡があるように感じますね。でも使われかたを考えれば、昔からマンガ絵ってそういうもんだったんですよ。キャラクターが、何かポーズを取った一つの絵をポンと置いただけで、こういう話があるのかな、とか、こういう風な子なのかな、と、そこにイマジネーションを湧かせるっていうのがマンガ絵の条件だったわけだから」

──今もそうですよね。

「だから、実は『萌え』という感性は、マンガ的な絵のとらえ方の基礎として持っていていいんじゃないかな。『ロリ』は別ですけど（笑）。とにかく、そんなに嫌わなくてもいいモノじゃないですかね」

──『ロリ』や『萌え』がイヤだから、そういう風潮に同調できないって感じがしますよね。でもそれはそれでしょうがない気もするんですが……。

「でもね、今でこそ美少女系とかロリ絵とかって評価を受けてますけど、その昔は『あ～っ？ロリ絵なのぉ？』『お前ロリコン？』って言えば、それだけである程度社会的な地位（笑）が抹殺されるようなニュアンスの頃があったわけですよ。それでも様々な作家がそこで作品を作り続けてきて、ロリや美少女系の今の地位があるわけですから。ロリ絵と言って毛嫌いするより、自分が推したい絵があったらそれを推して一つのジャンルにしていくことが可能だというテストケースと思って見た方がいいんじゃ

ないですか」

——なるほど。以前ロリコン作家といわれた人たちで、今はかなり名のある人が多かったりしますよね。

「だから、流行とは言ってるけども、流行を作った人がいるんだから。決して自然発生的に生まれてるわけではなくて、新しいスタイルとしてその絵を外部に提示し続けて認めさせて、そうやって作られたジャンルなんですよ。そこで提示されたものが他のジャンルで代替可能かって言ったら、不可能だからこのジャンルが成立している。それを批判することはそのまま自分の尻尾を踏むことだと思った方がいいように思いますね。自分はそれだけのものを提示できているのか、と」

——ひょっとして何かムーブメントがあったら『さぶ』絵ですらも来るかも知れないですよね。

「そうそう、分かんないですよ～（笑）。あるのか『さぶ』絵？（笑）だいたいね、何でロリ絵が受けるかっていうと、バランス的に赤ちゃんに近いからと言うのがあるんだと思いますよ。目が大きくて口がちっちゃくて鼻がちっちゃくって頭がデカくて、手足がポニョポニョとしてムニャムニャとして柔らかそうであれば、赤ちゃんなんだもん。赤ちゃん的な記号っていうのを集積していけばそれはもう可愛らしく感じちゃうもので、人間が動物である本能を残してる以上（赤ちゃんを可愛く感じるのは、世話の厄介な赤ちゃんを殺してしまわないために本能的に刻み込まれたものだという話があるのよ）、否定できないんだもの。かわいいものはかわいいからしょうがない（笑）」

——ああ（笑）、かわいいものが受けるのはつまり本能に根ざしてるってことですか。

「まあ（笑）。だからロリとして否定されるのは、絵ではなくて絵に付随してる概念であったり社会性であったりっていう部分でしょ、それを分けて考えているのか、と。ロリ絵ったって誰だって売れてるわけじゃないですからね。『萌え』で『ロリ』絵の厳しさっていうのは、目がでかくて口がちいちゃくて頭がデカイだけでは萌え絵にはならないところですよ。ロリ系の絵にはなりますけどもね。十把一絡げにしている『ロリ絵』のテクニックの集積はかなりなもんなんですよ。その分析をせずして、ロリ絵だからっていうような安易なものの見方は違うだろうと言わずにはおれないし、表現者としてどんなもんかと思うぞ、ってそこまで力説しなくてもいいのかな（笑）」

——自分ができないのを、そっちの方に理由を求めちゃってるような気もしますね。

「今は流行りの絵はこっちで、自分は流行りではないので受け入れられないのでしょう、とか言ってるけども。流行をただ否定するんだけだったら商業ベースで仕事できないしね」

——ホントにホントに。

「絵を描くっていうことは、大きく二つに分けられると思うんですよ。最終的な目的として、それを売るのか、それとも自分が満足するのか、と」

——ホントそこですよね、商業的になるかならないか。

「で、売る方だったら当然の事として流行というのに影響を受けざるをえないんですよ。その流行のどこをどういう風に処理して受け入れていくか、逆に影響を受けないようにするかっていうところも含めて、きちんと流行を捉えた上で絵を作らなければいけないんです。流行と関係ないところで作ると、時代からズレていく恐れがありますよね。でも自己満足だったら別にそれでもいいんですよ。自分を満足させればいいわけですから、どんな特殊なスタイルだろうが、上手かろうが下手だろうが、人に見せるために描いてるわけじゃないわけですからね。他人の言う事なんかほっとけって感じです」

——でも『本当に才能が開花している人が、絵柄だけで落とされている』事を残念に感じるって書いてる人もいますけど……。

「あのね、本当に才能のあるヤツを見落とすほど、マンガ業界は腐ってないと思いますよ。『今は萌え絵で商売成り立ってるから、商売的にはこのタイプの絵はダメかも知れない。でも自分は好きだし、載せる事に意味があるから頑張って推します』と言える編集さんがちゃんといますよ」

——もしくは、ウチでは合わないので別の会社に行った方がいいですよ、ってちゃんと言ってくれますよね。才能がある人はマンガ界全体の財産っていうか。ウチでは育てきれないので、とか、あなたの才能を生かしきれないので、とか思いますよね。

「時代を超越できる人は絵柄だけで落とされることはないですし、しかも、一作描いただけでもずっと残りますしね」

——若くして死んじゃっても、いい作品は残りますよね。

「絵を描く人は、絵の上手い下手の区別は付くわけだから、ロリ絵だろうがなんだろうが上手いヤツは上手いし、下手なヤツは下手だ、っていう、それでしかないと思うんですよ。それをジャンルだからあんまり好きじゃない、嫌いだ、って言うってのはそれだけで失うものがあるんじゃないかな。しかも『流行』とか言っちゃうとね、洋服とか音楽とかで流行を気にするでしょう、だったら絵も気にしていいんじゃないの、ってその程度のことですよね。流行に染まらない、独自な路線を進みたい、というなら独自な路線をやればいい。その道に独自性があれば認められるし」

——そうですね。単に新しいとか古いだけっていうのじゃなくてね。

「少なくとも違うことをしようとしているんだったら、新しい道を切り開く可能性があるんですから、ロリ絵が嫌いだと言うのでなく、俺の絵でロリ絵つぶしてやる、と言って下さいって。細い目で、切れ長で、ちっちゃな目を流行らせてやる、と（笑）」

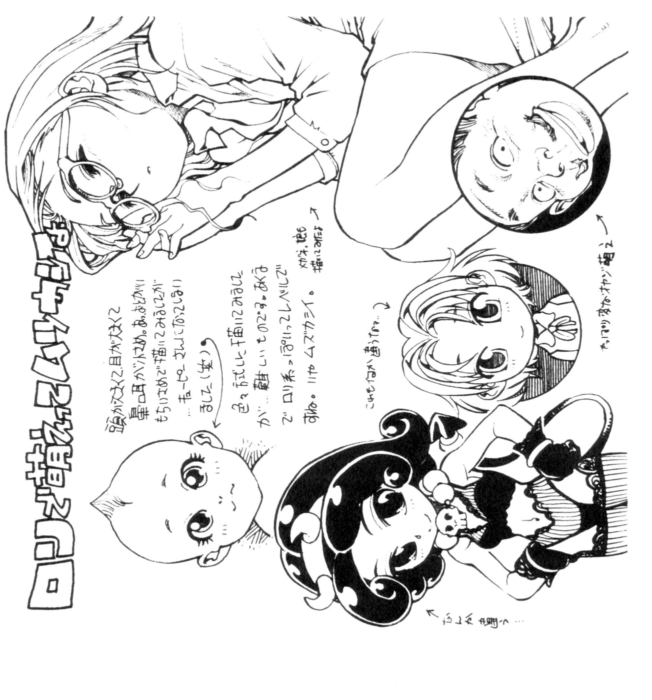
——そのぐらいの気概が欲しいですよね。

「そのぐらいの気概じゃないとダメです。『可愛らしくないと今の絵はダメ、みたいなことになってるようなんですけど』て話は時々耳にしますが、多分可愛らしくなければ、っていうのは、女の子が、ってことなんだと思うんですけど。女の子はかわいくなきゃダメでしょ（笑）」

——オバサンみたいなヒロインがいたって、ちょっとねー。でも女の子がカワイイって一つの武器ですものね。マンガにとっては必要不可欠。だから『多少話が面白くないんだけど、この作者、メッチャメチャ女の子がかわいいんだよな』っていうことになったら、入選するキッカケになりますよね。

「評価になりますよね。男の子だったらカッコよく、女の子だったら可愛くっていうのは、いわゆる日本的なジェンダー（性差）が通常な状態で描かれるマンガなら、それでもしょうがないでしょ。逆転させるなら、女の子はカッコよく男の子は可愛くでやりゃあいいんだし。それを否定しちゃうと、じゃあ女の子はあまり可愛くなくて男の子はカッコよくなくてっていうのを描きたいんですか？」

——そう描いたら確かに編集さんはねえ……。また変なのが来たぞって思ってもしょうがないですよ。とりあえずやっぱり女の子可愛くしてきてね、って言いますよね。


ロリで萌えってムツカシイよ
頭がデカくて目が大きくて
鼻口耳が小さめ。あ、あとなかい
もちはじめで描いてみたんだが
…キューピーさんになってしまい
ました（笑）
色々試して描いてみました
が…難しいものです。あくま
でロリ系っぽいってレベルで
すね。いや ムズカシイ。
メガネ娘も描いてみたよ
これも何か違うなァ…
なんか違う…
たまらないオヤジ萌え

「いやもう、かわいくないお姫さま助けても嬉しくないだろう、ダメダメなヒーローじゃ助けられても嬉しくないし……いやちょっと面白いかな(笑)」

——ちょっと(笑)。でもそれはもう、昔から言われてますよ。今の時代はダメ、じゃなくて昔からですよね。

「ねぇ。結局、読み手にとって憧れられるキャラの最大公約数を指して言ってるんですからね。それを否定するんだったら、それに変わる価値を出さなきゃいけなくなちゃう。それに変わる価値をもし提示できれば、それはすごいですね、エポックメイキングなモノになります。それだけで食えまっせ。可愛い女の子が描きたくないんだったら、パッと見可愛くない女の子なんだけど本当はすんごく魅力的なんだよ、というのを描くとかね。逆に展開してみるのもいいですよね」

——それであれば非常に目を引きますし、新しいスタイルになりますよね。

「そういう形で自分を通していくってのは独りよがりじゃないですからね。『受けない』って言われてるのに、いや『受けるはずだ』ってゴリ押しするんじゃなくて、『受けない』って言われたら『これならどうだ』っていうものを出せれば独りよがりじゃないですよね」

——結局は自分の表現したいものを「見ろ！　俺がムーブメントを作ってやる！」くらいの気概を持って見せられるかってことなんでしょうね。例えば『自分の描きたい絵は、実はメビウスとかなんですよね』というような意見はどうなんでしょう。

「ありましたね『メビウスとか』(笑)。『とか』ってなんだろう(笑)。この質問をされた方は『目に馴れたもの以外は、皆あんまり評価してくれない』とも書いてありましたね。話の流れとしては、『萌えでロリな絵』は『キャッチーでポップ』だから苦手だときて、自分は『自分を通すぜ』になるので、これを言った方は自分の中で処理済なんだと思いますけど。ゴメンナサイ、突っ込みます(笑)、ロリは別にして。

メビウスが描くものはちょっとしたスケッチとかどうでもいいような4コマとか、アレはストレートに『萌え』ジャンルの絵じゃないかと思うんですよ。ただペンギンの着ぐるみを着て立ってるだけの絵とかあるじゃないですか。『コレは何？』っていう、その瞬間、何かイメージを作り上げざるをえないでしょう。そこに『萌え』が生じてるはずですからね。それはキャッチーで、もちろんポップなわけですよ。だいたいポップを否定したらメビウスじゃないでしょ？　いや、不思議だなあ(笑)。キャッチーでポップの対立項にメビウスが出てくるのが不思議でしょうがない」

——でも売れ線の絵やそういうのではなくて、古さを感じさせない自分の個性をいかに出せるかっていうことに尽きるんじゃないですか？　いいものはいつになってもいいんですよね。そういうものを描けばいいことであって。

「そうそう。例えばメビウス系の処理っていえば、藤原カムイさんなんか昔はタッチにメビウスの影響がみられましたよね。単破線で影をつけてましたから。単破線で影付けっていうテクニックはメビウスが多用したものだし。それに連なるエンキ・ビラルとかカザとかが影響を受けていった流れがありましたね。勢いがある線で構築するいうよりも、きっちりしたデッサンに基づいて構築された絵で、単破線の重ねで質感を出すっていうその二つがメビウスの特徴ですから」

——ああ、見たことがあるタッチですよね。

「そういったそれまでの漫画とは違う質感表現や線の軽さを消化して行ったのが藤原カムイさんだったり、あとは大友克洋さんがやはり影響受けて、ちょっと線質変えたりしましたね。今の大友調のタッチにも影響残ってますしね。あとは、『イバラード物語』を描いた井上直久さん。メビウス系の『単破線』を使う方で、80年代にすごく大きな影響を色んな人に与えた人です。最近でいうと衣谷遊さんも元々単破線で描写をしてましたよね。『シオン』っていう最初の単行本なんか、もう、うわあ！　すっごい線の量!!　って感動するくらい。

ところで『単破線』っていうのは、こう丸があって影を入れる時に、縦横に線と破線で質感出しをする、これがメビウス影なんですよ(図参照)。で、これの派生として、『点破線』で影を入れて質感になるのが良しとなったわけですから。それまでは流れのある線で、線を重ねたり、線の強弱で物質感を出してたんだけれど、『単破線』は元々銅版画なんかでよく見る手法だったもので伝統的なものだったんだけど、そこからデザイン的でポップに見える手法を作っていったわけですね。

そして、そこに影響を受けた人たちがいる。だからといって、メビウスのまんまの絵で、自分のマンガを描くことができるかというと、それはまた違う話になるでしょ。それは個々人の感性の違いですから」

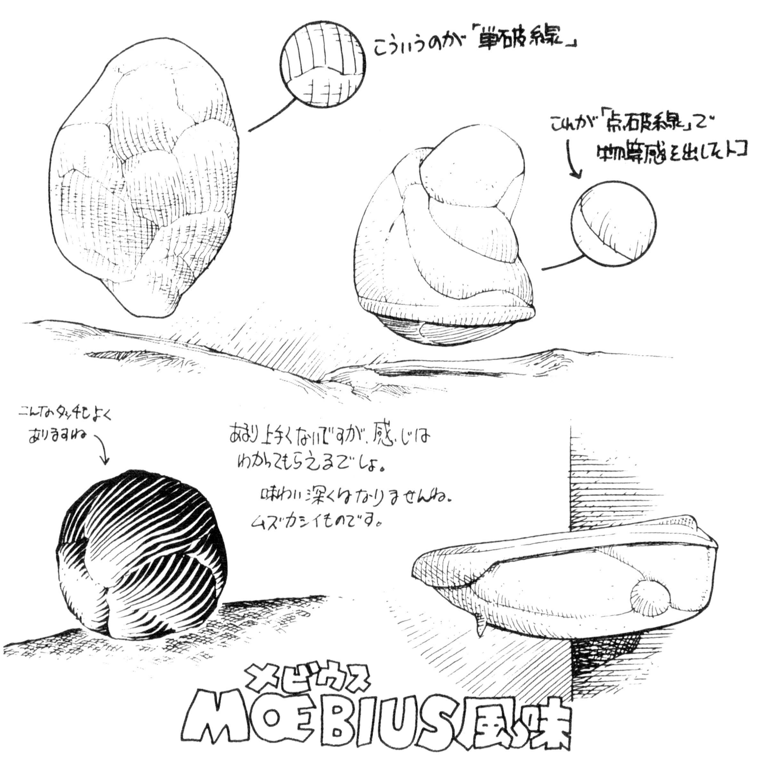
——そうですねぇ。

「既にその系統の人ではなくても手法の1つとして使いますよ。劇画リアルな絵で使う人もいるし。世界の空気感も含めてメビウス的な人もちゃんと居ますしね。大丈夫、いけるよメビウス系(笑)。萌えだよ、キャッチーだよ、ポップだよ。あとはガンバリ次第だ！」

——そんなわけで、今回の『スキマの隙間』はおしまいです。まだまだ面白い質問を受け付けてますので、気になること、知りたいことがあったらどんどん送ってくださいね。

「また機会をみて第3弾をやってみるからね～」

——次回からまたいつもの「漫画のスキマ」に戻ります。それではまた次号！

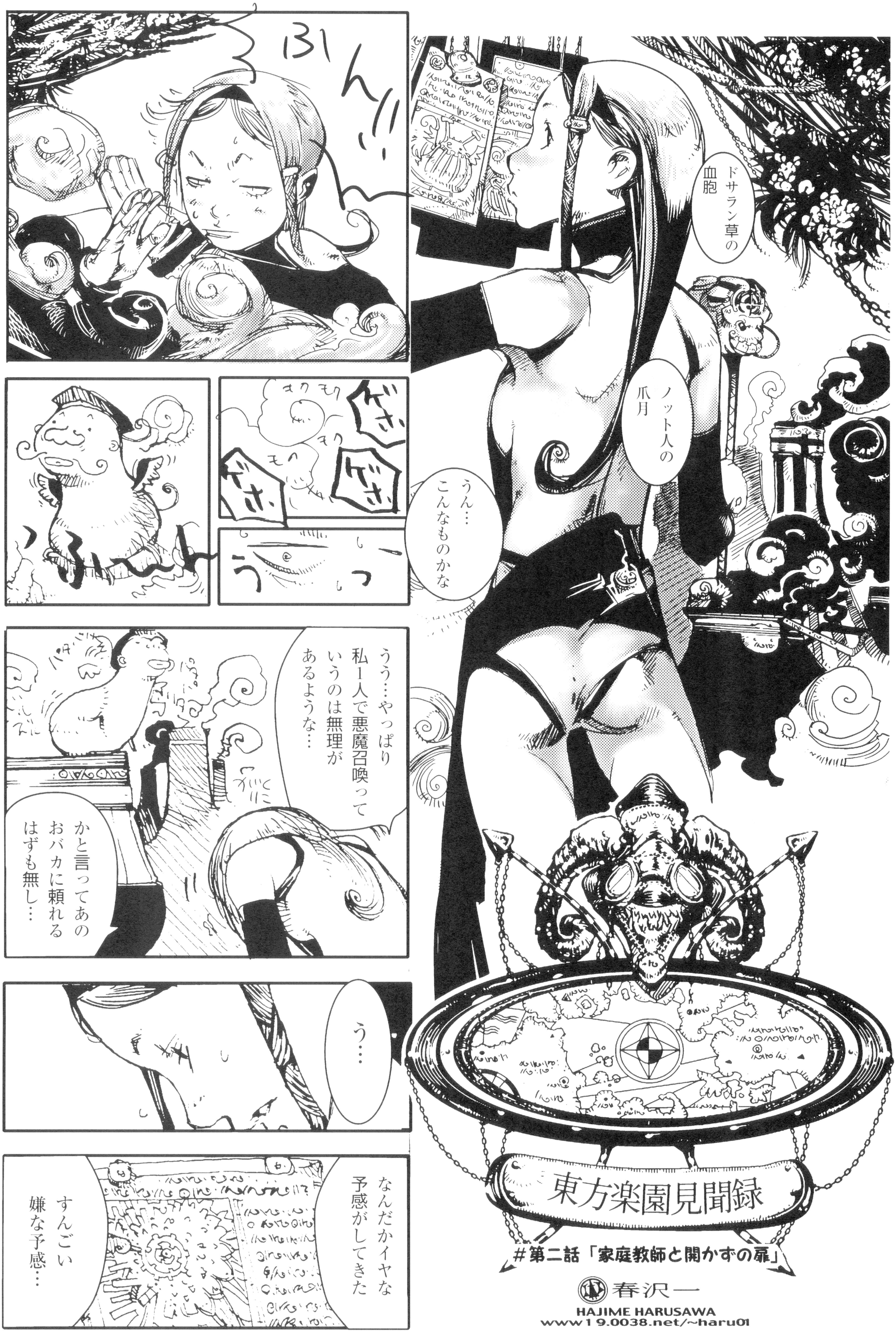

こういうのが「単破線」
こんなが「点破線」で物質感を出してるトコ
こんなタッチもよくありますね
あまり上手くないですが、感じはわかってもらえるでしょ。
味わい深くはなりませんね。ムズカシイものです。
メビウス
MOEBIUS風味

お知らせ

「漫画のスキマ」では、マンガに関する質問を受け付けています。アンケートハガキ、官製ハガキなどに書いて編集部までお送り下さい。またコミッカーズのＨＰ上の掲示板で、マンガに関する悩みや質問を書き込んだものに関しては、レスに関係なくこのコーナーで取り上げる場合があります。どうぞご了承下さい。

あらすじ

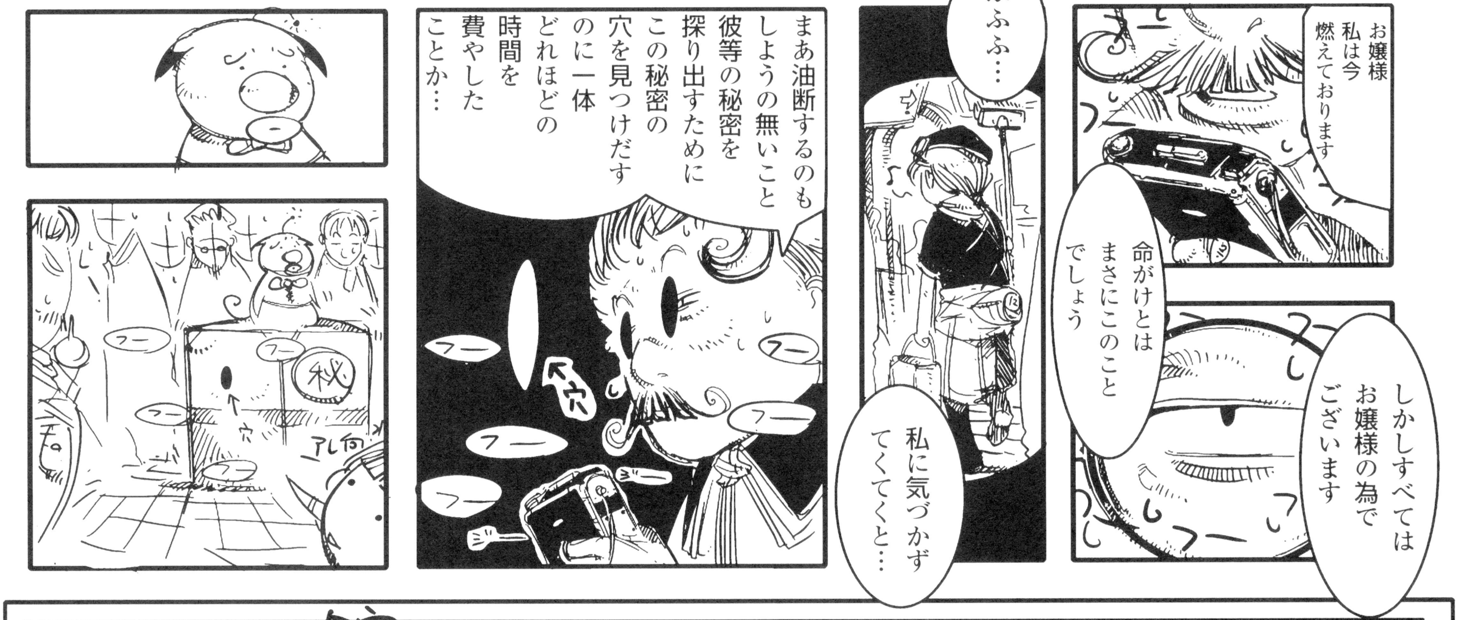
とある場所。とある世界。外に出られないお嬢様にかわりそのレポートを送る事になった家庭教師。彼は長い休みを貰い、なんとも怪しげな旅行に行くことになったのですが…。

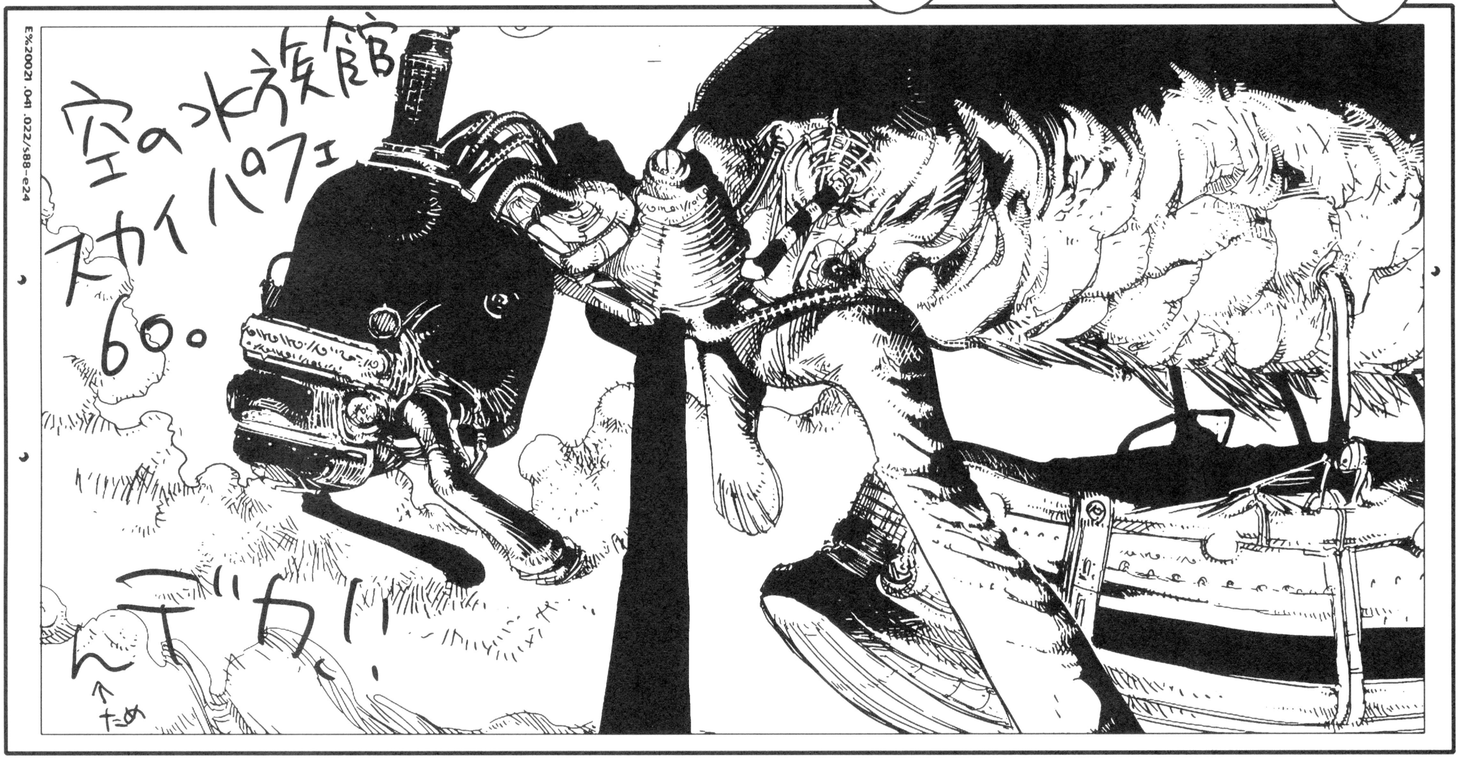

ドサラン草の血胞
ノット人の爪月
うん…こんなものかな
ふん!!!
ゲさ
ゲさ
ゲさ
モクモク
モク
モヘ
う〜っ
ふ〜ん
パタパタ
うう…やっぱり私1人で悪魔召喚っていうのは無理があるような…
かと言ってあのおバカに頼れるはずも無し…
う…
なんだかイヤな予感がしてきた
すんごい嫌な予感…

東方楽園見聞録

#第二話「家庭教師と開かずの扉」

春沢一
HAJIME HARUSAWA
www19.0038.net/~haru01


お嬢様
私は今
燃えております
命がけとは
まさにこのこと
でしょう
しかしすべては
お嬢様の為で
ございます
ふふふ…
私に気づかず
てくてくと…
まあ油断するのも
しようの無いこと
彼等の秘密を
探り出すために
この秘密の
穴を見つけだす
のに一体
どれほどの
時間を
費やした
ことか…
フー
フー
フー
フー
フー
穴
ジー
フー
フー
フー
秘
穴
フー
アレ何


E%200Z1.041.022/s88-e24
空の水族館
スカイパフェ
60。
デカい!!
ん
↑ため

7月4日ハレ

ハロー お嬢様
私、只今空中水族館
スカイパフェ60で
働いております。

臨時のパートとして
汗を流す毎日で
あります。

トーハー!!
さー皆さん
召し上がれ!!
ワハハ

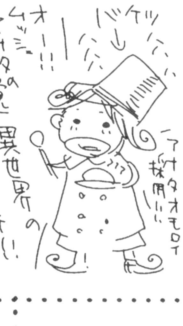
ぷ
マズ!!
がくっ
うう…うが

さてさてこの水族館
土日ともなれば観光客
でごったがえすスポット
でありまして、
激珍博物館ランキング
でも常に上位を
キープする穴場。

空に住む魚達と
言えば珍味と
もてはやされ、
空の開拓以来
多くの人々に
ペロリと食べ
尽くされた結果、
現在はほとんどが
希少動物と
なってしまって
いるというもの、

この水族館では、
そんな魚を養殖
保護すべく、
面白そうな生き物
を優先的に収集
するという
初代館長のマッ4ョ
な心イキが感じ
られる所です。

ちなみに現在の館長は
幼少の頃、頭部に
バケツがはまってしまい

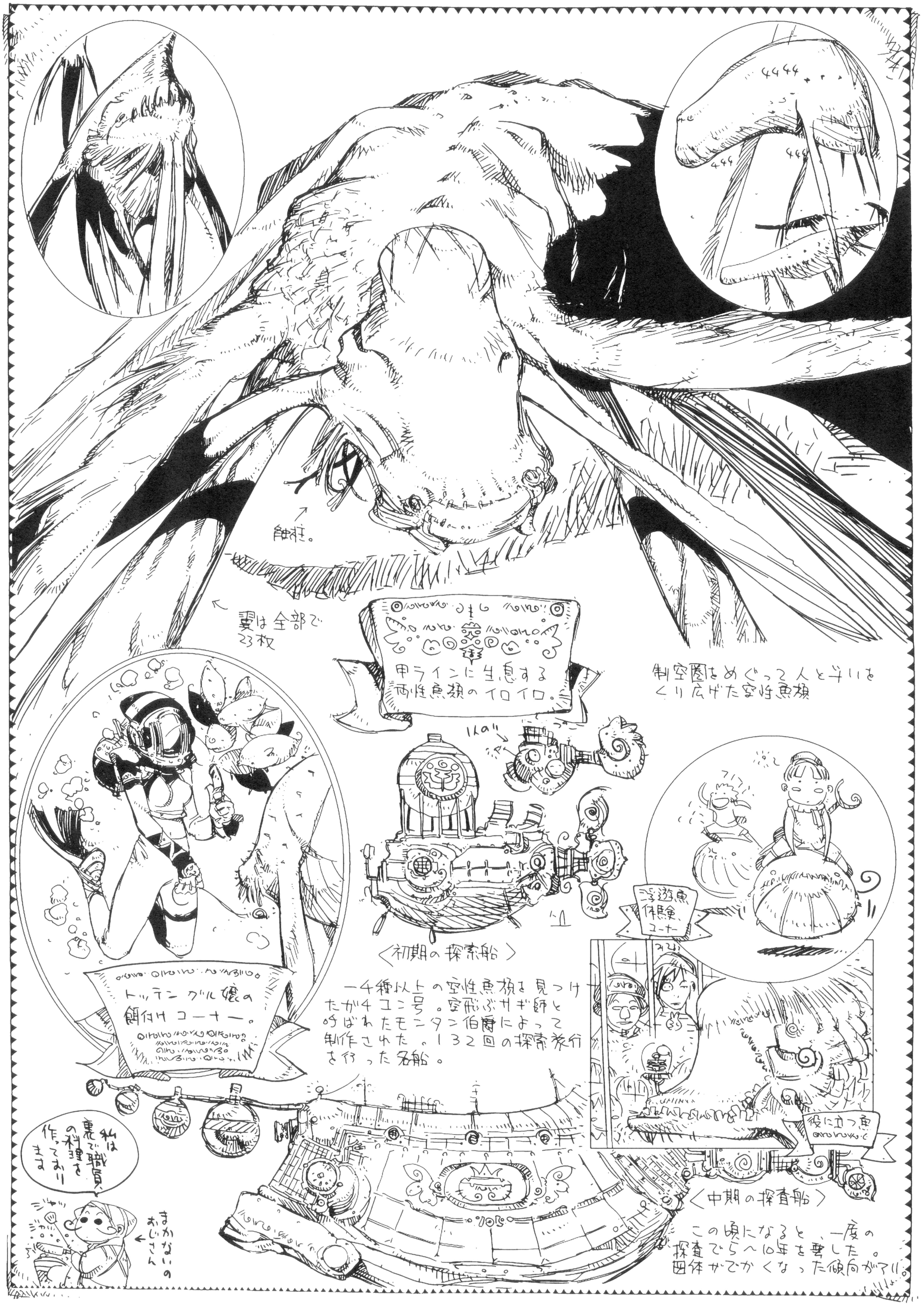

バケツ
ケツ
オー!!
ムッシュ
アナタの
味覚
異世界の
味マルネ!!
アナタオモロイ
採用!!

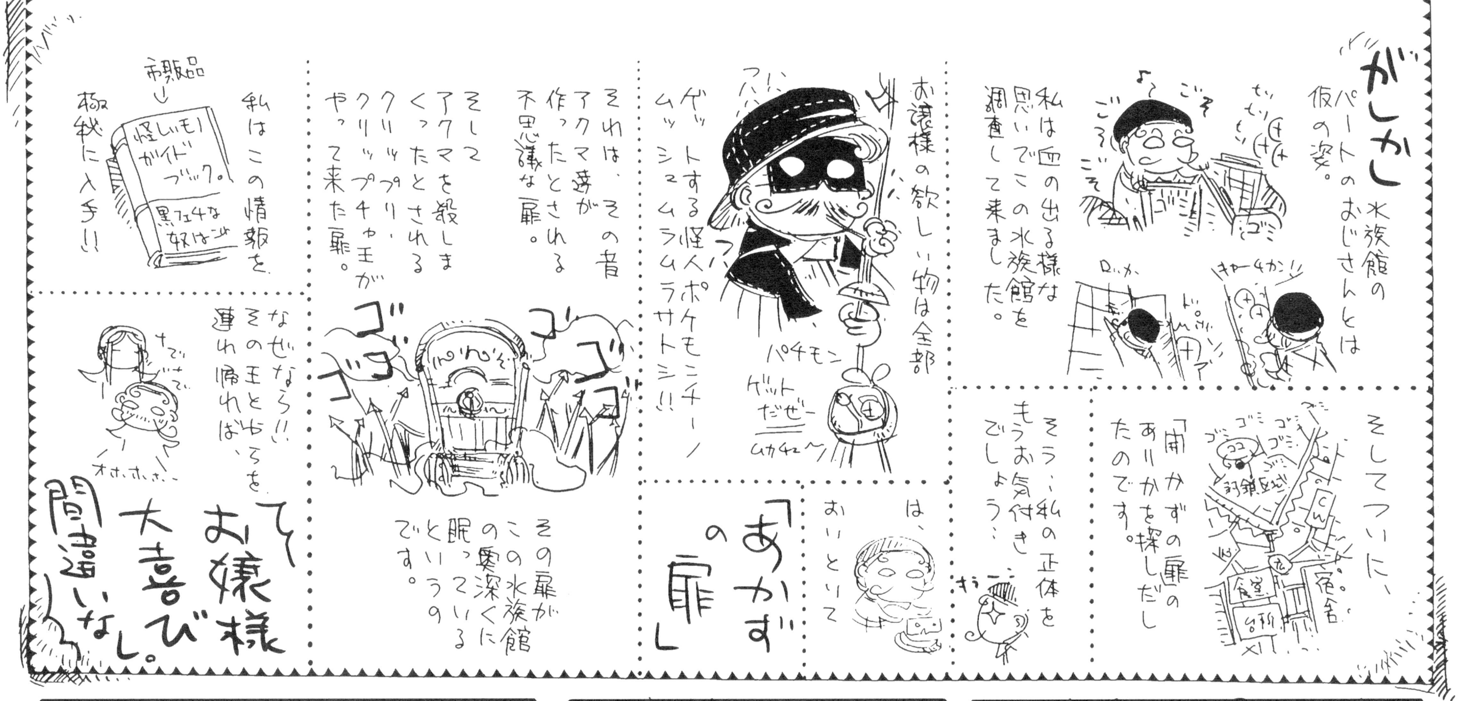
そのまま現在に到る
というちょっぴり黄さ色
の過去を持つ人物。

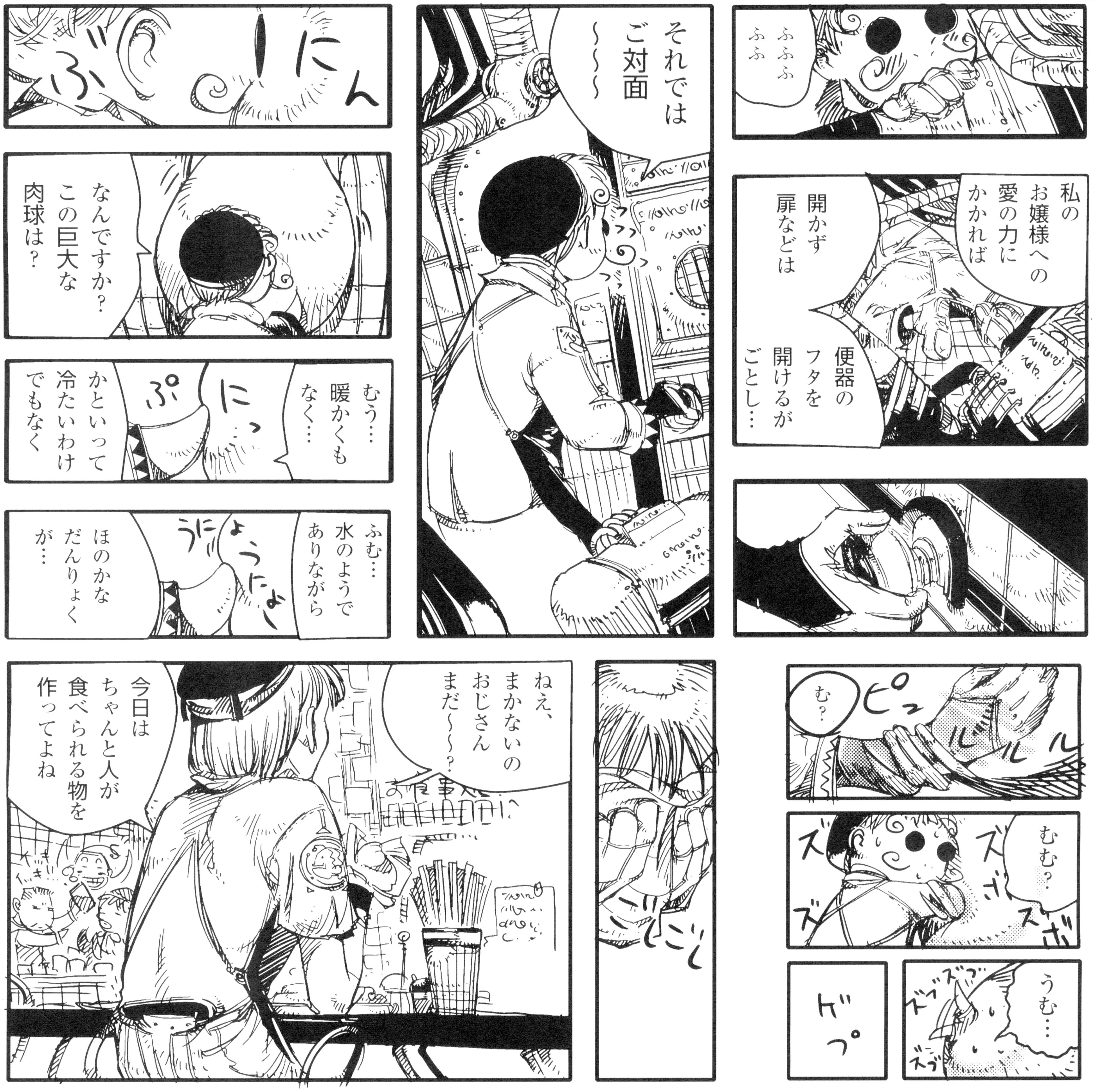
そのせいか水族館っ
ぽくない物も収集され
ていたりで、
かなり
キワドイ物
も目にする
事が出来た
りします。

ボクハニホ
ハニヤ
NHO
まぁ…

というわけで
館内の展示物
を4ラっと紹介!!

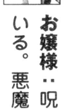

触柱。
翼は全部で23枚
甲ラインに生息する両性魚類のイロイロ。
制空圏をめぐって人と争いをくり広げた空性魚類
トッテングル嬢の餌付けコーナー。
浮遊魚体験コーナー
<初期の探索船>
一千種以上の空性魚類を見つけたガチコン号。空飛ぶサギ師と呼ばれたモンタン伯爵によって制作された。132回の探索旅行を行った名船。
役に立つ魚
<中期の探査船>
この頃になると、一度の探査で5～10年を要した。図体がでかくなった傾向がアリ。
私は裏で職員の料理を作っております
まかないのおじさん


がしかし
水族館のパートのおじさんとは仮の姿。
ごそごそ
ぶつぶつ
ゴミ
私は血の出る様な思いでこの水族館を調査して来ました。
ロッカ
キャーキャ!!
ドア
お嬢様の欲しい物は全部ゲットする怪人ポケモンニチーノムッシュムラムラサトシ!!
ハハハハ
パチモン
ゲットだぜ〜
それは、その昔アクマ達が作ったとされる不思議な扉。
そしてアクマを殺しまくったとされるクリップクリップ・クリップチャ王がやって来た扉。
ゴゴゴ
ゴゴゴ
市販品
怪しいモノガイドブック。
黒フェチな奴はどこ
私はこの情報を極秘に入手!!
そしてついに、「開かずの扉」のありかを探しだしたのです。
ゴミ
食堂
台所
宿舎
そう、私の正体をもうお気付きでしょう…
は、おいとまして
「あかずの扉」
その扉がこの水族館の奥深くに眠っているというのです。
なぜなら!! その王と奴らを連れ帰れば、
お嬢様大喜び間違いなし。


ふふふふふ
私のお嬢様への愛の力にかかれば開かずの扉などは
便器のフタを開けるがごとし…
それではご対面〜〜〜
ぶ
にん
なんですか？この巨大な肉球は？
むう…暖かくもなく…
かといって冷たいわけでもなく
ぷに
ふむ…水のようでありながら
ほのかなだんりょくが…
うにょうにょ
む？
ピッ
ルル
むむ？
ズズ
ズズ
うむ…
ズブズブ
ゲップ
ごくごく
ねえ、まかないのおじさんまだ〜〜？
今日はちゃんと人が食べられる物を作ってよね
お食事処

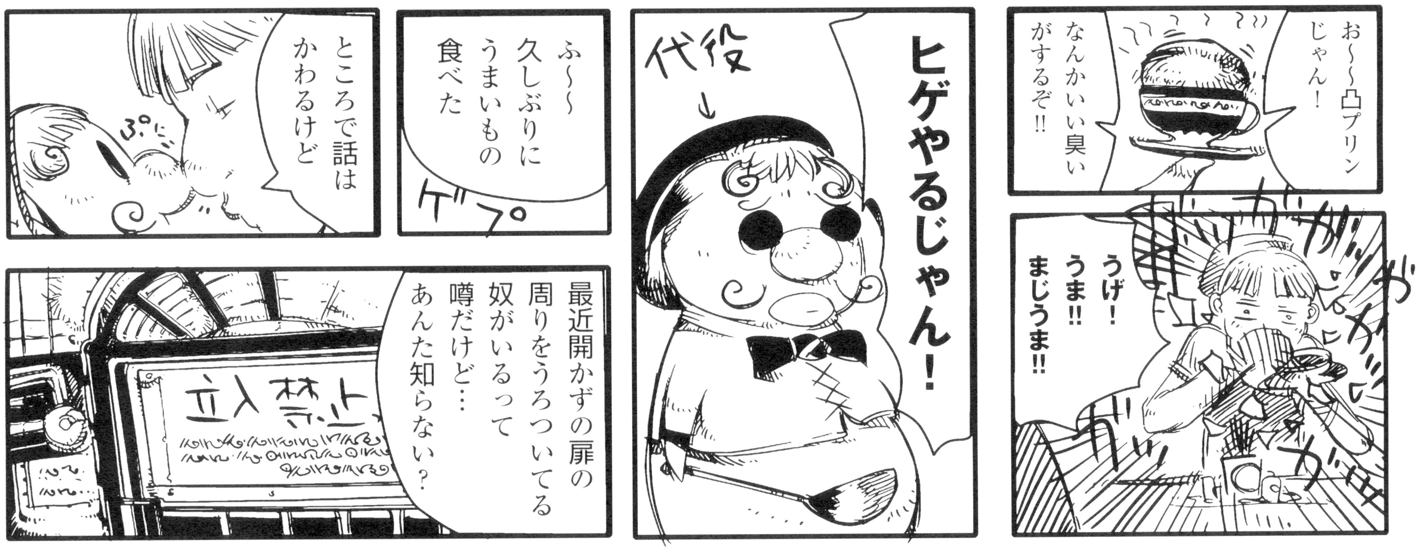
登場人物の紹介

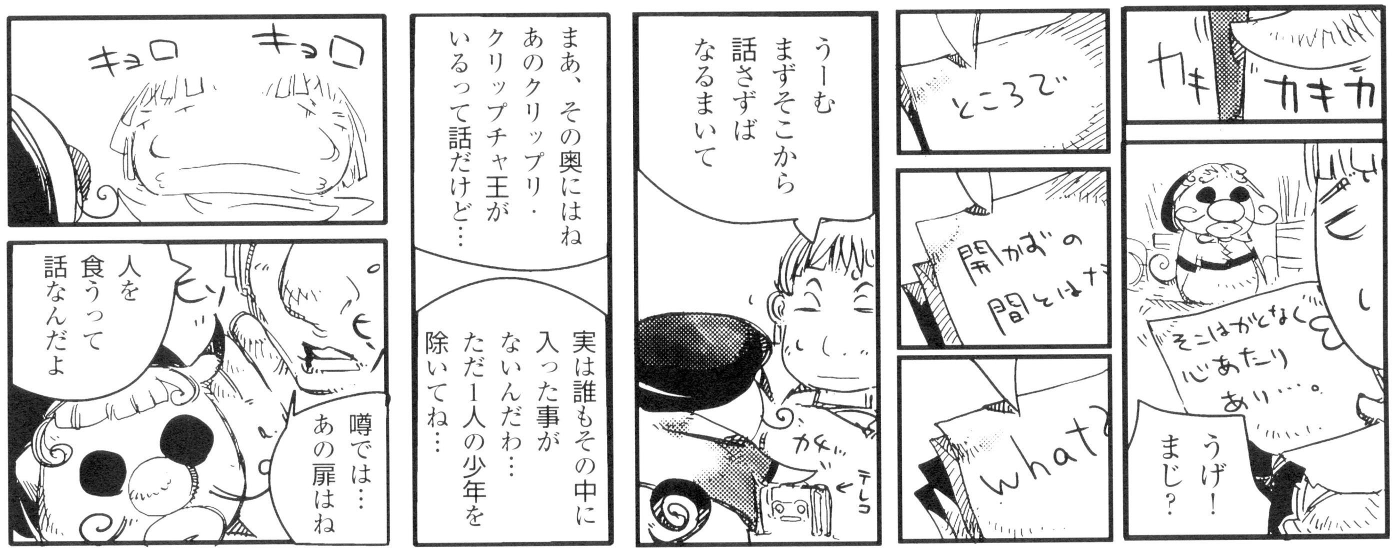
家庭教師：お嬢様の目となり耳となるべく世界を旅している人物。つつがなく全てにおいてダメっぽい。

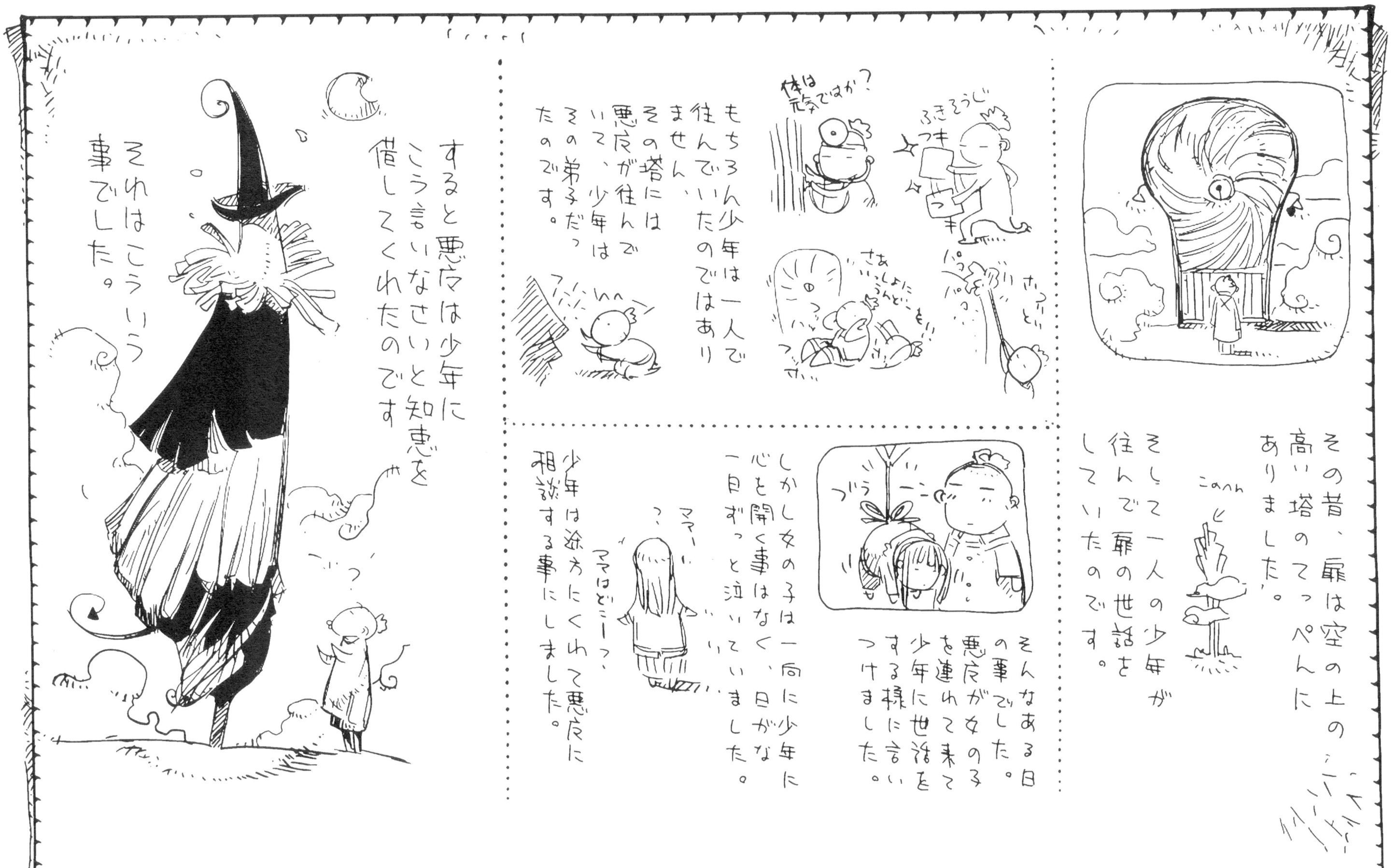


お嬢様：呪いをかけられ某屋敷に閉じこめられている。悪魔を一目見たくてたまらない黒フェチ娘。

ケダモノ：ともに旅をしている人物。全てがイヤ。


お～～凸プリンじゃん！
なんかいい臭いがするぞ!!
ガツガツ
うげ！うま!! まじうま!!
代役
ヒゲやるじゃん！
ふ～～久しぶりにうまいもの食べた
ゲプ
ぷに
ところで話はかわるけど
立入禁止
最近開かずの扉の周りをうろついてる奴がいるって噂だけど…あんた知らない？


カキカキ
そこはかとなく心あたりあり…。
うげ！まじ？
ところで
開かずの間とは?
what?
うーむまずそこから話さずばなるまいて
カチ
テレコ
まあ、その奥にはねあのクリップリ・クリップチャ王がいるって話だけど…
実は誰もその中に入った事がないんだわ…ただ1人の少年を除いてね…
キョロ キョロ
噂では…あの扉はね
人を食うって話なんだよ


このへん
ママー
ママはどこー

その昔、扉は空の上の高い塔のてっぺんにありました。そして一人の少年が住んで扉の世話をしていたのです。

もちろん少年は一人で住んでいたのではありません。その塔には悪魔が住んでいて、少年は悪魔の弟子だったのです。

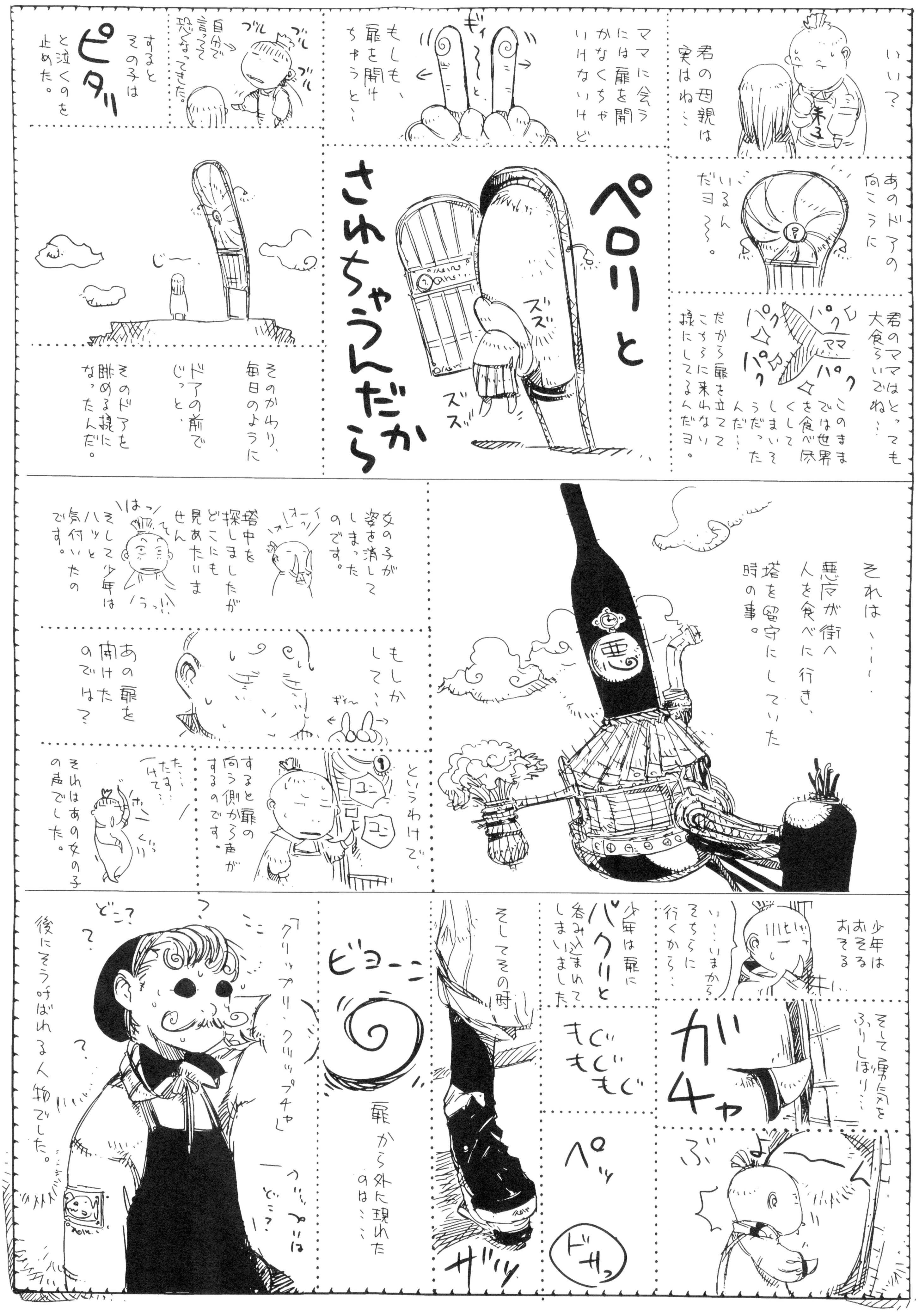
そんなある日の事でした。悪魔が女の子を連れて来て少年に世話をする様に言いつけました。

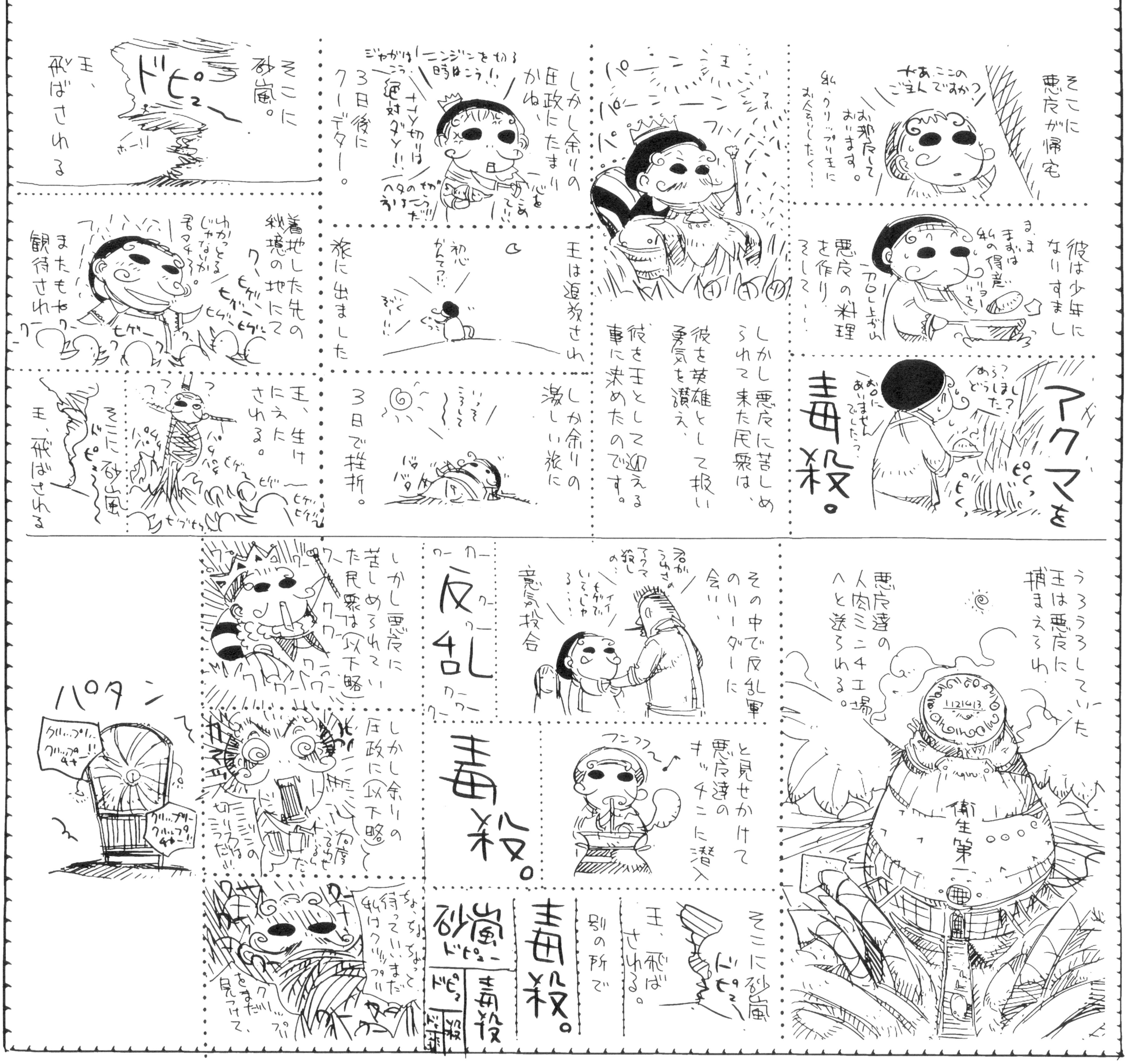
しかし女の子は一向に少年に心を開く事はなく、日がな一日ずっと泣いていました。

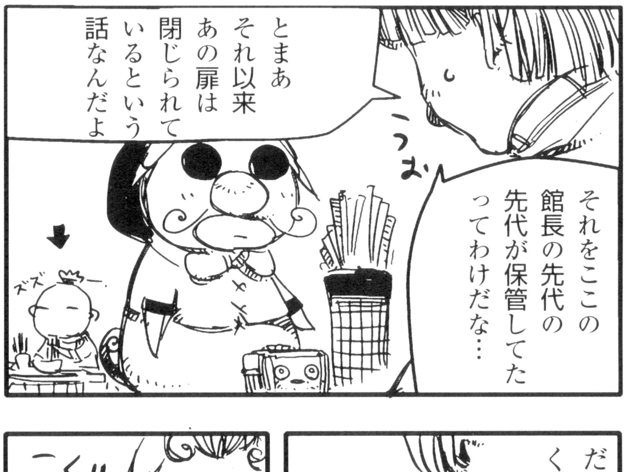
少年は途方にくれて悪魔に相談する事にしました。

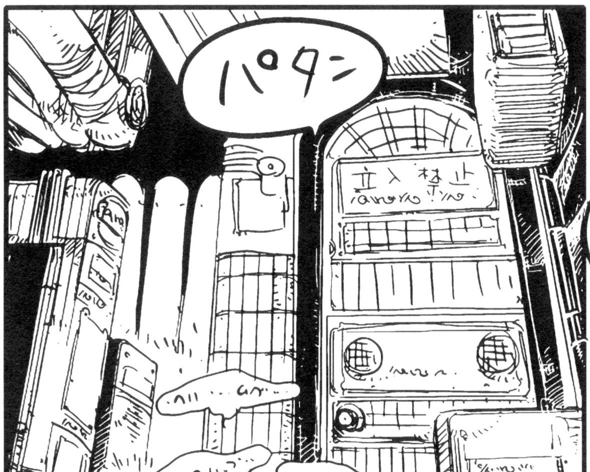
すると悪魔は少年にこう言いなさいと知恵を借してくれたのです

それはこういう事でした。

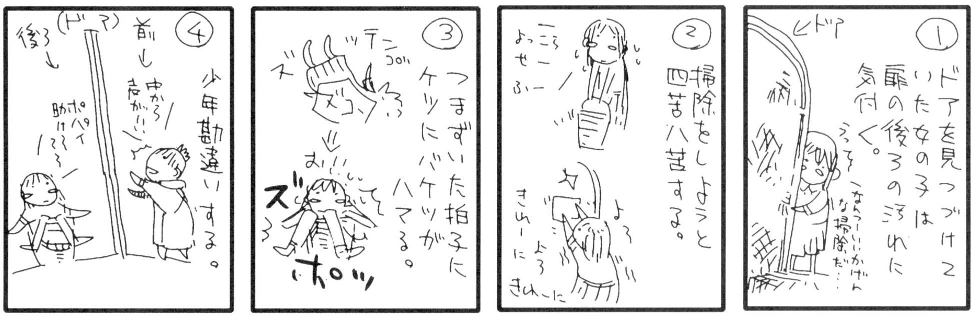

いい？
君の母親は実はね……
あのドアの向こうにいるんだヨ〜〜。
君のママはとっても大食らいでね……
パク パク パク パク
ママ
このままでは世界を食べ尽くしてしまいそうだったんだ……
だから扉を立ててこちらに来れない様にしてるんだヨ。
ママに会うには扉を開かなくちゃいけないけど
ギィ〜と
もしも、扉を開けちゃうと……
ペロリとされちゃうんだから
ズズ ズズ
自分で言ってて恐くなってきた。
ブル ブル ブル
するとその子はピタリと泣くのを止めた。
じ〜〜
そのかわり、毎日のようにドアの前でじっと、そのドアを眺める様になったんだ。
それは……悪魔が街へ人を食べに行き、塔を留守にしていた時の事。
悪
女の子が姿を消してしまったのです。
オーイ オーイッ
塔中を探しましたがどこにも見あたりません
はっ
そして少年はハッと気付いたのです。
うっ!!
もしかして……
ギィ〜
あの扉を開けたのでは？
というわけで、
ユー ユー
すると扉の向う側から声がするのです。
た……たす……けて……
ガ… ぐり
それはあの女の子の声でした。
少年はおそるおそる
い……いまからそちらに行くから……
そして勇気をふりしぼり……
ガチャ
ぶよ〜〜ん
少年は扉にパクリと呑み込まれてしまいました
もぐもぐもぐ
ペッ
ドサッ
そしてその時
ザッ
ビョーン
扉から外に現れたのは……
「クリップリ・クリップチャ」
クリップリは
どこ？
どこ？
？
ここ
？
後にそう呼ばれる人物でした。


そこに悪党が帰宅
やあ、ここのご主人ですか？
お邪魔しております。
私、クリップリ王にお会いしたく…
彼は少年になりすまし
ま、まずは私の得意料理を
悪党の料理を作り
アクしとりゃ
そして…
あら？どうしました？
お口にあいませんでしたっ
アクマを
ぴくっ
ぴくっ
毒殺。
パーン
パーン
パパ
王
ファ
フハ
しかし悪党に苦しめられて来た民衆は、
彼を英雄として扱い
勇気を讃え、
彼を王として迎える事に決めたのです。
しかし余りの圧政にたまりかねて
ジャガは！ニンジンを切る時はこう！！
ニンジンはこう
絶対ダメ！！
ナナメ切りは
ヘタのちかうえすこうだ！！
心をこめて！！
3日後にクーデター。
王は追放されました
初心かんてっ！！
ざくっ
ぐっ
旅に出ました
しかし余りの激しい旅に
ふらふら
3日で挫折。
バタ
バタ
そこに砂嵐。
ドピュ～
ホー！！
王、飛ばされる
着地した先の秘境の地にて
わかっとるじゃないか
君マチ子。
ヒゲー
ヒゲー
ヒゲ
ワー
ワー
クワー
またもや歓待される
王、生けにえにされる。
？
パチ
パチ
ヒゲー
ヒゲッヒゲッ
そこに砂嵐
ドピュ
王、飛ばされる
うろうろしていた王は悪党に捕まえられ
悪党達の人肉ミンチ工場へと送られる。
1121413
衛生第一
その中で反乱軍のリーダーに会い、
君が うわさの アクマ 殺し の…
イイ もげで いらっしゃる…
意気投合
反乱
ワー
カー
ワー
ワー
カー
ワー
ワー
と見せかけて悪党達のオッチニに潜入
フンフフ～
毒殺。
そこに砂嵐
ドピュ
王、飛ばされる。
別の所で
毒殺。
砂嵐
ドピュー
毒殺
ドピュ
毒殺
ドピュ
しかし悪党に苦しめられていた民衆は（以下略）
ワー
ワー
ワー
ワー
しかし余りの圧政に（以下略）
何度でもやらせるだら
切りうろだなの！！
ちょ、ちょっと待っていいまだ私けクップ！！
をまだ見つけて、
プ
ワー
パタン
グリップリー
グリップリー
グリップタ
キャー！！


とまあ
それ以来
あの扉は
閉じられて
いるという
話なんだよ
うむ
それをここの
館長の先代の
先代が保管してた
ってわけだな…
ズズ
だから
くれぐれも
近づくんじゃ
ないぞ
ぷ
にっ
こくり
ごくさま


パタン
立入禁止
ぺっ
ドさっ
ギイイイイ

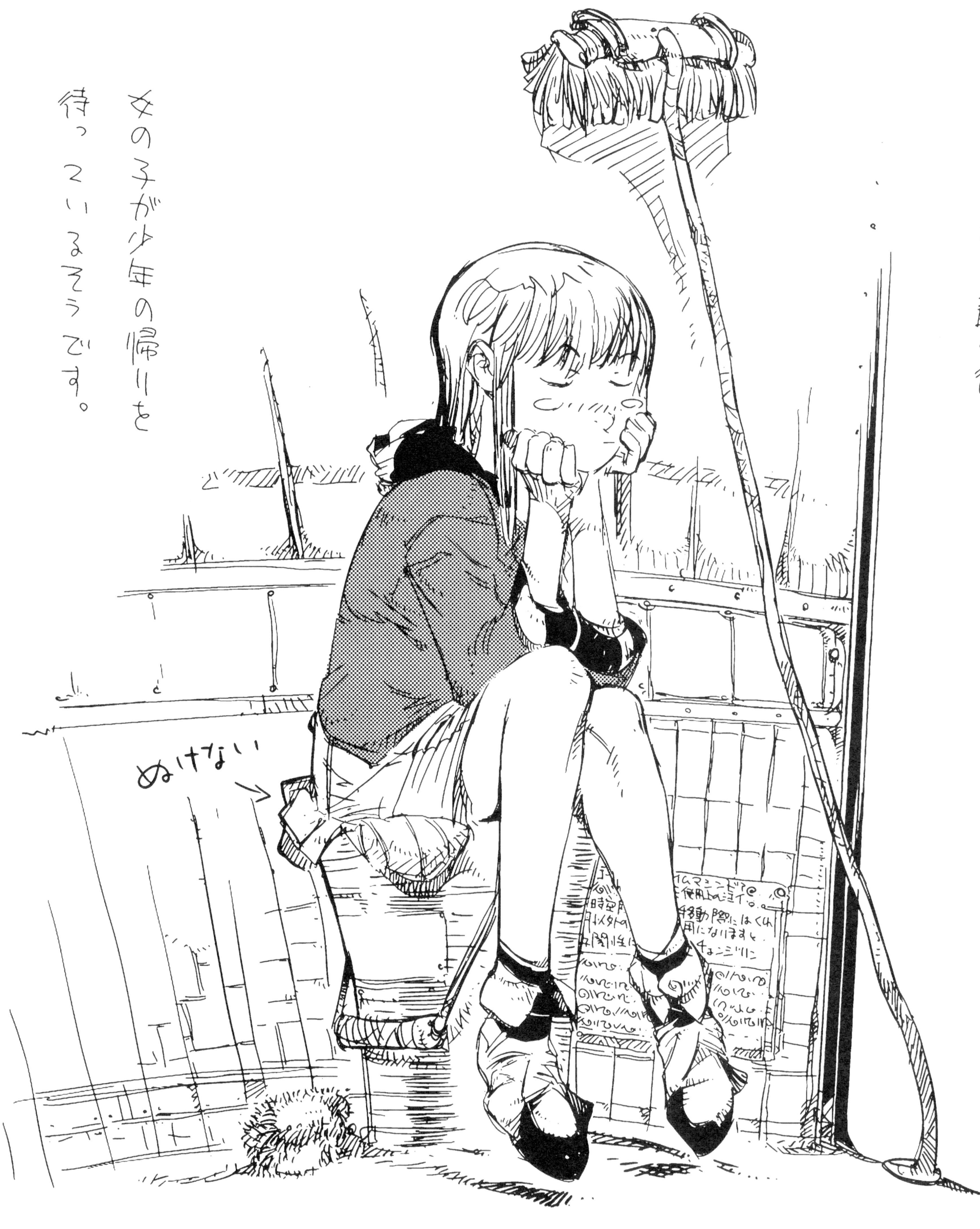
それはそれとして、女の子はどこに行ったのかと言うと・・・


①
ドアを見つづけていた女の子は扉の後ろの汚れに気付く。
←ドア
うっそ～
なんつーいいかげんな掃除だ・・・
②
掃除をしようと四苦八苦する。
よっこらせーふー
よろよろ
きれーにきれーに
③
つまずいた拍子にケツにバケツがハマる。
ッテン
コロ
ズ
ズコン
おいててて
ズ
ズボッ
④
少年勘違いする。
(ドア)
前
後ろ
中から声が!!
ポパイ助けて～～

というわけで

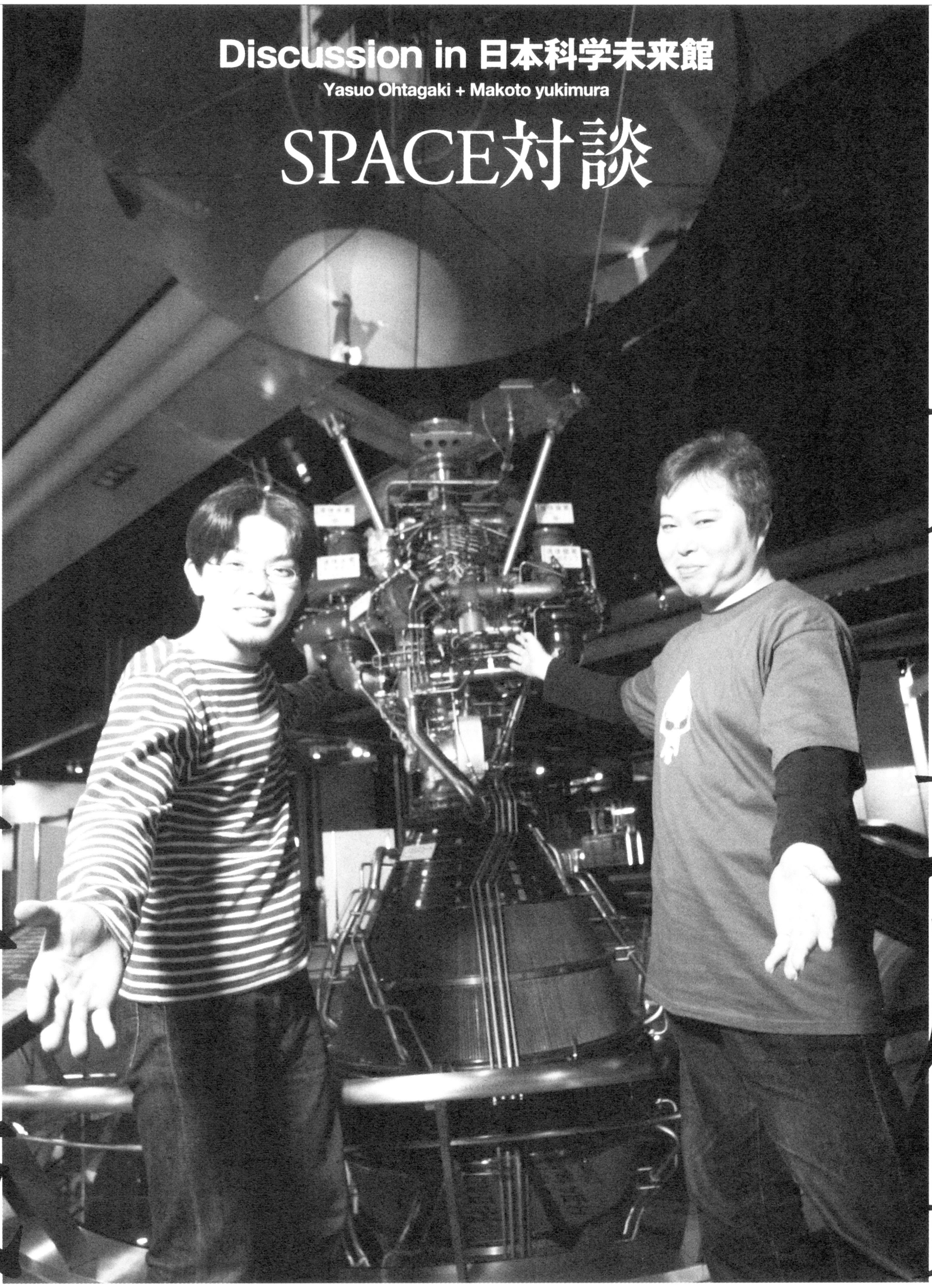
その扉の後ろには

女の子が少年の帰りを待っているそうです。



おしまい。

H2Aロケットに搭載されたFE-7Aロケットエンジンの前で。



Discussion in 日本科学未来館

Yasuo Ohtagaki + Makoto yukimura

SPACE対談

太田垣康男

幸村誠

ぼくたちは、宇宙（妄想）をシミュレートする！

取材・文●**木阿野マルコ**（カーボンフレーム）
撮影●**渋谷哲之**

©太田垣康男/小学館　©幸村誠/講談社

いっぺんキャリアを捨ててもかまわないから、やってみようと

——まずはどうして宇宙を舞台にマンガを描き始めたのかと言うところからお聞きしたいんですけど。

太田垣（以下「太」）：俺から先ですか（笑）。時系列的に言うと幸村君の方が先に描き始めてるんで。

——『プラネテス』は最初からお読みになられていましたか。

太：読んでましたよ。予告から読んでたから「あれ、SFが始まるのかな。珍しいな」って。それで一話目がすごくおもしろかったんで、おもしろい、かっこいいって思って。やっぱり自分もずっとやりたかったんで、先やられちゃったーって思ってちょっと悔しかったですね。

——じゃあ、『一生！【注1】』が終わったらすぐに宇宙だ、という感じで？

太：そんなにストレートに来たわけじゃないですけど（笑）。マンガ家を目指してアシスタントに入ったときに、そこの先生に最初に言われたんですよ。この業界で長くやっていくんだったら、SFとかファンタジーとかロボットものとか、オタク系が喜びそうなものっていうのはヤメロ。あんなの描いたら、一本はヒットするかもしれないけど、五年生きられないよって。現実そうなんですよね。それもあって、SF描きたかったんですけどやめたん

対談を行った日本科学未来館の前で。

ですよ。一九歳ぐらいの時にあっさりと。描いたとしても画力も低いし、ドラマ作りの知識もないし、そういう状態でＳＦを描いてもトップにはなれないですよね。だから数を描いて練習していこう、勉強していこうと思ったんですよ。それこそ腹筋一〇〇回じゃないですけど（笑）。ようは自分の本番をどこに置くかだと思ったんですよね。一番描きたいものをストレートに描くだけの技量と知識があれば問題ないですけど、俺の場合は最初のうちはそういうのはなかったんで、本当に描きたいものがかけるようになるまでは、そこに到達するまでの練習をしようと。なので、現代ものから入って、一〇年近くやってました。

——ＳＦはヤメロとおっしゃったのは、尾瀬あきら【注2】さんですか？

太：尾瀬先生も昔はＳＦを描いてたのに、やめておけって言うんですよ（笑）。

幸村（以下「幸」）：経験からなんでしょうか（笑）？

太：そうだと思いますね。やっぱり、あこがれだけとか、ＳＦが好きっていうだけで太刀打ちできるジャンルではないと思うんですよ。納得させるっていう力がものすごく強くないと、読者をだませない。現代物だったら、背景もその辺の写真を撮ってきて描けば、日本だね、町の中だねって描けますけど、ＳＦの場合って宇宙船の中とか宇宙基地の中がちょっとでも変な感じだと、もう（読者が作品の中に）入ってくれないですよね。ダセッて思われてそれでおしまいでしょ。その辺の説得力を持たせるのに、俺はずいぶん時間がかかったんで。それで三〇歳を過ぎて、技術的にも自分で納得できるところまできたので、じゃあそろそろということで始めたわけです。

——『ボロブドゥール【注3】』は、その肩慣らしといいますか、助走だったわけですか。

太：現代物をずっとやってて、そこでいったん俺の今までのキャリアを捨てようと思ったんですよ。連載をやってると、いろいろな雑誌が「ウチで描きませんか」と声をかけてくれるじゃないですか。それが、おじさんたちが読むような雑誌からの誘いしかなかったんですよ。それが、俺には「違うな」って思えて。このままのキャリアで飯を食っていくことは可能だろう、たぶん四〇、五〇歳になってもマンガ家で食っていけるだろうと思ったんですけど、それだとつまんない。それで、いっぺんキャリアを捨ててもかまわないから、やってみようと。あれは、ほとんど全部一人で描いたんですよ。仕上げを少しだけ1人のアシスタントに手伝ってもらっただけなんで、ほとんど新人賞の原稿のように描いたんです（笑）。それで成功してるかっていえば大失敗だと思ってるんですけど、ただ自分の中にそういうパワーが残ってるんだってことに気づけたので、このパワーがあれば宇宙は描けそうだと。それと、宇宙を、ＳＦを描こうと思ったときに、ＳＦだけだとまずダメだと思ったんですよ。なので、自分が今までやってきた現実の世界とＳＦの世界、この二つをミックスしたような世界なら自分に描けるだろうと思って、『MOONLIGHT MILE』を近未来に設定した。そんな感じですね。

——次は幸村さんの方にもお聞きしたいんですが。『プラネテス』、宇宙ものがデビュー作になるんですよね。

幸：僕の場合は誰もそういう（ＳＦを描くなという）ありがたい忠告してくれなかったので（笑）。自分の技量とかそういうものは考えなかったので、今のお話をお聞きするとチビリそうな気がしますね（笑）。

太：うらやましいですよ（笑）。

幸：ものを知らないというか、マンガのこととか全然わからない二〇歳に毛の生えた子供だったから。無知だからやれたのかもしれませんね。自分の実力とか知識とか、そういうものを自分で把握できていない時期だったっていうのが、それはいまでもそうだと思うんですけど、最初の一歩を踏み出すときにはよかったのかなと後から思ったりします。「恐るべき未熟者【注4】」ですね。

——では、描きたいものを素直に描いたら、『プラネテス』になったと。

幸：後から考えればそうなんですけど、そのときにはなにも考えてなかったっていうのか。編集の方から「描いてみない？」って言われて、自然に手が向いただけなんです。

——第一話のコンテなりを、アシスタントの時の先生に見せたりはしましたか？

幸：僕のお師匠さん（守村大【注5】さん）は、僕のマンガを読んでくださらないんですよ。「読まない」って（笑）。でも、最初の担当編集者は守村先生の担当の方です。一話目を見せたときは、覚えている限りノーリアクションだったんですけど（笑）、掲載の方に尽力をしてくださって。

——一話目の反響は大きかったと思うんですが、ご自身ではどのように感じておられましたか？

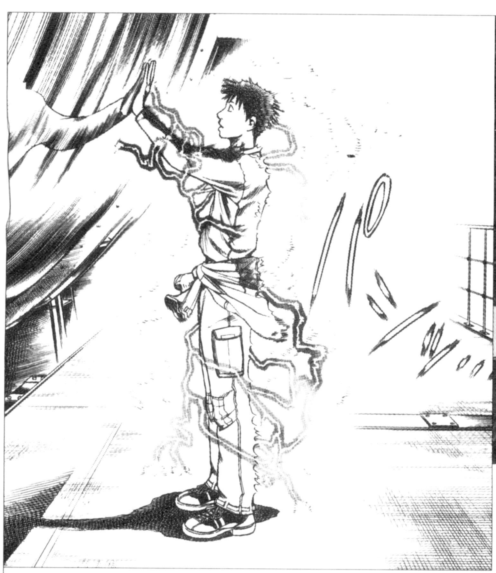
幸：いやー、今そうおっしゃっていただいてること自体「本当かなー」って感じです。自分の周りでは何にも反応がないなー、っていうのだけが記憶に残ってます。まあ、こんなもんだろうっていう（笑）。そんなに評価していただくと、今びっくりしちゃいます。

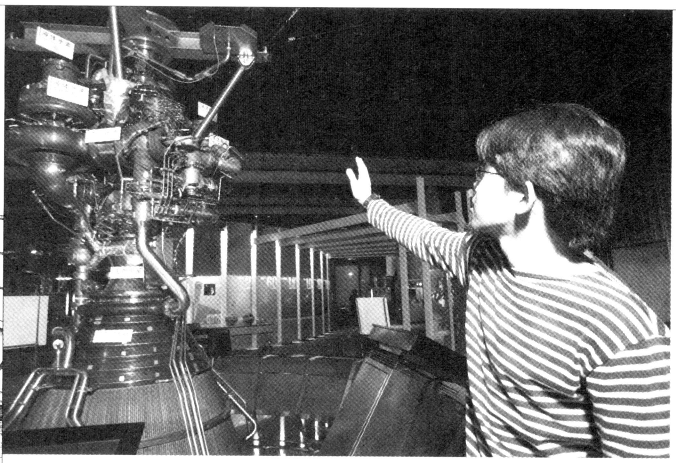
太：当時うちにいたアシスタントたちに、『プラネテス』の一話目のどこが面白いのかっていうことを講義した覚えがあります。「このシーンでこういう演出をするところが偉い」って（笑）。

ジャンルとか、分野とか、縛りとか、決まりとか、そういうものは関係なくなってきたような気がします

——宇宙を舞台に描くことにあたって、資料などの準備はどの程度されたんでしょうか。

太：『MOONLIGHT MILE』をビッグコミック スペリオールで始めさせてもらうことになって、ちょうどそのときに『ボルブドゥール』を描いてたんですけど、一人で描いてるからスケジュールが押すんですよ、どんどんどん。それで、いろいろ調べたかったんですけど何もできなくて、「とりあえずＮＡＳＡに行こう」って（笑）。一





『プラネテス』の主人公・ハチマキが核融合エンジンに触れるシーンと同じようにロケットに手を伸ばす幸村さん。

週間行ってきて、帰ってきてからようやくボルブドゥールの原稿を終わらせて、じゃあ一回目の締め切りはって言ったらもう一ヶ月位しかなかったんですよね。ネームをやるのに一週間くらいしか時間がなくて、もうしょうがねーやって、やっつけでやったのが一話なんですよ（笑）。

——NASAでは、どんな取材を？

太：見てきただけですけどね、英語ができないし。ただ、カメラマンさんが力のある人で、フロリダにあるケネディー宇宙センターのスペースシャトルの整備ドックに行ってシャトルの腹の下に潜ったり、あと39A発射台の一番端って坂になってるんですけど、その下まで行ったりしました。そういうのを見てくると、それまで思っていた、やりたかったSFと、ちょっと感覚が変わりましたね。現実感があるんですよ、「こいつら本当に宇宙行く気だ」っていう。そこの人たちは、それを職業としてやってるわけですよね。ちゃんとお給料をもらって、食堂でご飯を食べながら「何月何日には打ち上げだね」って話して、それで本当に宇宙に行っちゃうんですよ。特別なことでも何でもなく、彼らにとってはそれが労働なんですよね。そういう現実が、僕らの周りにはないけれどアメリカのそこにはある。じゃあそれを描きたいな、って思いました。

——では、それ以外はほとんど取材や準備はしていない、と。

太：書店で宇宙関係の本を五冊くらい買ってきたりはしましたけど（笑）。一話目は宇宙が出てこないですから、描きながら調べていった感じですかね。とりあえず描こう、っていうか締め切りがあるから描かないと（笑）。構想何年っていう作品にろくなのはないんですよ。やっぱり締め切りに追い立てられて、自分の中に「何もないぜ」って思ってるところで絞り出したものが本当にいいものなんではないかと思いますね。

——幸村さんの方は『プラネテス』を描く前の準備などは？

幸：僕も準備とかはあまりしてなくて、宇宙に興味があっただけなんです。

——メカとかで「嘘は描けない」っていうプレッシャーみたいなものはなかったですか。

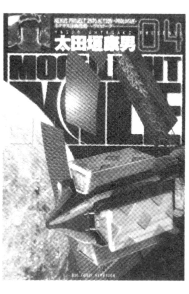
幸：最初の頃はありました。ちゃんと調べないとダメなんだろうなーという。なにより、デビューして数話は、普段暮らしていて知らないような知識とかを読んでいる人に披露したかった。「どうだ、こんなこと知らなかっただろう！」ということを描けば、みんな恐れ入ってくれるだろうと思っていましたから。でも今は、窮屈になりました（笑）。「いいや、どうでも」って。なにより、描きたいように、描きたい風に描くのがいいのではないかと。あんまり、ジャンルとか、分野とか、縛りとか、決まりとか、そういうものは関係なくなってきたような気がします。すごく描きたいなーって思ってやってみて、ダメだったらもう一回やってみる、っていうシンプルにやるのがいいんじゃないでしょうか。

——では、今描かれている宇宙服や宇宙船は、メイド・イン・幸村誠だったりするのでしょうか。

幸：てきとーです（笑）！　その場その場でSFっぽいなと思えればそれでいいって思ってます。考証もとっていないし、好きで読んでいたものを覚えていたりしたら、覚えているままに描いたりしてますね。

——太田垣さんの方は、メカを描くプレッシャーはありませんでした？

太：プレッシャーになってたら描けないですね。好きだから描くんで。今でもアシスタントそっちのけで自分でメカ描いてます（笑）。自分がチーフアシスタントみたいなもんですからね。メカ楽しー、って言いながら描いてますから（笑）。好きだから、ここはこういう構造になっていて裏側はこうなっていて、っていうふうに、いろいろ考えるじゃないですか。子供の頃にメカの内部を描きたがるというのと同じ感覚ですね。このハッチを開けるためには、ここをこう回して、こう動かして、いったんずれてから上がるっていうふうにすると面白いな、って考えちゃうんですよ。それは、そういう風に



太田垣康男

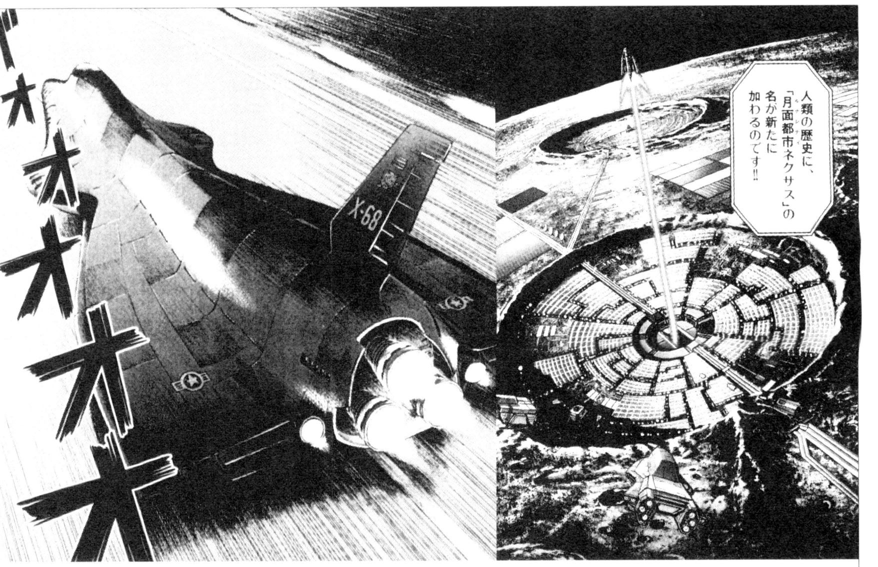
1967年生まれ。19歳で大阪から上京し、尾瀬あきら氏のもとでアシスタントを経験。その間、『マイレボリューション』で双葉社漫画アクション新人漫画賞受賞、『スモーキーモンキー』で講談社ミスターマガジン新人漫画賞大賞受賞。93年に漫画アクションでの短期連載作品をまとめた初単行本『王様気分で行こう！』（双葉社）を刊行。その後、『一平』（双葉社）、『一生！』（講談社）などを発表し、現在はビッグコミックスペリオールにて『MOONLIGHT MILE』を連載中。最新単行本は4巻。

©Yasuo Ohtagaki 2002/株式会社小学館 ビックコミックスペリオール

幸村誠

1976年生まれ。20歳の時に多摩美術大学を中退し、守村大氏のもとでアシスタントを経験。99年にデビュー作となる『プラネテス』第1話が週刊モーニングに掲載され、話題を呼ぶ。同作は現在も不定期連載中。最新単行本は2巻。

©Makoto Yukimura 2002/株式会社講談社 週刊モーニング


グオオオオ
人類の歴史に、「月面都市ネクサス」の名が新たに加わるのです!!
X-68

『MOONLIGHT MILE』から、月面都市とスペースプレーン。三巻以降のメカは、パソコン上でモデリングしたものを動かしてトレースしている。

した方がリアリティがあるってことじゃなくて、そう考えると面白いからってだけです。どういう作りになってるのとかは置いておいて、とりあえずこういうデザインが格好いいじゃんて。でも、それを形にしていくときに、少しディテールを考えないと絵がまとまらないですけど（笑）。

あえていえば、なんだろう、ふつうの青春マンガとか、そんな感じでしょうか

――メカの作画などにも関わってくることですが、現代物に比べて絵を描くのに手間がかかるということはありますか。

太：作業量は、たぶん倍くらい自分が大変になってます。アシスタントたちの作業も多少大変だと思いますけど、自分でやらなきゃいけない作業が多いですからね。宇宙船の部屋とかを「それらしく描いて」とアシスタントにやってもらったとしても、あがってきたものにOK出すか出さないかというと難しいですよね。自分で下描きをしたものをクリンナップしてもらったり、一度描いたものでしたらそれを参考にして描いてもらうことができるので、そういう点ではアシスタントに手伝ってもらってますけど、一番最初に出てくるメカとか宇宙船とかは自分で描きますね。あと、宇宙服を描くだけでも大変なんですよ。

幸：宇宙服はなるべく描きたくないです（笑）。

太：ふつうに顔を描いてTシャツとかだと楽なんですけど、宇宙服は本当につらいんですよ。

幸：ヘルメットの大きさとか、すぐ大きくなったり小さくなったりしますよね。体格も変わったりして（笑）。僕の場合、アシスタントの方に説明をするのが何よりのネックなんですよね。僕は、説明が下手だから、下描きまでやるんだったら最後まで自分でやろうと思っちゃうんですよ。『プラネテス』では、専属アシスタントさんはいないんですけど、続けてる間はしょうがないんだろうなって思ってます。でも、太田垣さんも苦労してるんだと思うと僕も安心します（笑）。

太：週刊はもう絶対無理なんですよ。作画にまるまる一週間かかっちゃうんで。

幸：でも、何でこのクオリティで隔週刊でできるのか不思議なんですけど。二週間に一回ムーンライトマイルが読めるというだけで、相当に神業のような気がします。

太：そのかわり、こぶになるくらい肩こりしてるけど（笑）。

幸：ネームに一週間、作画に一週間という感じですか？

太：うーん、だいたいそんな感じで。

幸：一週間…。

太：でも、週刊連載だとネーム二日、作画三日とかになるから。お師匠さんもそうやってたでしょ？

幸：やってましたねー。しかも、毎週お休みの日もありましたし。

太：それに比べれば、今の隔週連載はのんびりしたペースでできてる。ただ、のんびりしているが故に、もっと描き込みたくなるんですよね。アシスタントに、よく自分の首を自分で絞めてると言われるんだけど。

幸：でも、わかるような気がするなー。

――太田垣さんは、週刊から隔週刊になって、しかも作業量も増えて、マンガの製造コストとしてはかなり高くなっているような気がしますが。

太：あー、あんまり金勘定を考えているとマンガは描けないですから。ローコストでハイリターンという発想でマンガを描きたいんだったら、SFなんてもってのほかですね。儲かるわけないジャン（笑）。幸村君だってそうだと思うけど、描くのにものすごい時間がかかるわけじゃないですか。それに、SFファンは限られてるわけだから、ヒットしてもそんなに馬鹿売れはしないだろうし、ハイリターンってことはない。だから、路頭に迷わない程度に、家族を養えて、あとちょっと貯蓄ができれば（笑）御の字ですね。だって、好きなことやらせてもらってるんだから、多くは望んでないです。

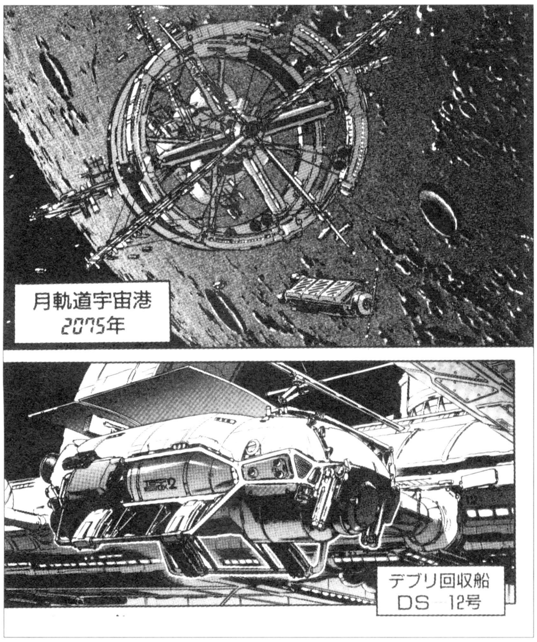
――でも、『MOONLIGHT MILE』も『プラネテス』も、話題になってますし増刷も重ねてますよね。そういうことは予想されてました？

太：いやいやいや。

幸：いやいやいや（笑）。単行本になることすら予想してませんでした。

太：増刷がかかったときに「ありがたい」って思いました。

――両著とも、SFファン以外にも受け入れられてるということだと思います。だからこそ、これからお二人の作品を読んで「私もSFを、宇宙ものを描きたいと」いう人が増えてくると思うのですが。


月軌道宇宙港
2075年
デブリ回収船
DS-12号

『プラネテス』から宇宙港とデブリ回収船。幸村さんは、メカが描きたくない気分の時は描かないという。

宇宙に飛び立つ寸前の幸村さんを励ます太田垣さん。ではなく、展示中の宇宙服に頭だけを入れてみたところ。

太：幸村君って、ＳＦを描いてると思っている？

幸：いや、まるで思ってないです。打ち合わせをしていても、ＳＦ的単語とか、設定とか、プロットの流れとか、そういうのはさっぱり出てきませんね。あえていえば、なんだろう、ふつうの青春マンガとか、そんな感じでしょうか。描きたい風に描こうというのは最初から思っていたんですけれど。だから、メカが描きたくない気分の時は描かない（笑）。それでいいんじゃないかと思うんです。宇宙ものだからといって、壮大な宇宙の姿とかそういうのは必要ないような気がします。だから、これから宇宙ものを描こうという若い人たちは、最初に「ＳＦを描こう」と言ってしまうと、その言霊に自分が縛られるんじゃないかなって思うんです。

——太田垣さんも、メカが描きたくないときとかはありますか。

太：『MOONLIGHT MILE』って、そのへん自分の生理に合わせて作ってるんですよ。メカが出てくるときはドッと出ますけど、メカが出てこないでＨしてるだけというときもあるんで（笑）、そのとき描きたいものをリアルタイムでやろうとしているだけなんですよ。よくＳＦと言われるんですけど、でも吾郎が日本に帰ってきたときの風景なんて、現代と全然変わらないですからね。現代物を描いているのと同じ感覚でやっている。それにＳＦっていうと、ずっと遠くまで行くじゃないですか。でもムーンライトはせいぜい月ですからね。現代物とＳＦはすごく溝があるって最初に考えたんです。その間がつながってない。ＳＦだと宇宙船は光の速さで飛んでいくし宇宙人はいる。そんな世界と、スーパーに買い物に行って、この服ちょっと高いなと言いながら、ししゃもを買って帰るという生活とまったく合わないですよね。リンクしないじゃないですか。自分がＳＦっぽいものをやるんだったら、その間を埋めるものを描きたかったんですよ。だから、この先マンガでは月面基地ができていくわけじゃないですか。できたその先にＳＦにつながる世界があるんだと思うんで、『MOONLIGHT MILE』はその間をつなぐ自分なりのシミュレーションなんです。シミュレーションと言うと格好いいなー。本当はただの妄想なんだけど（笑）。

スピードアップを図るために、ペン入れをやめたんです。実はこれは鉛筆線なんですよ

——お互いに、ここはどうやって描いているんだろう、というところは？

幸：ムーンウォーカー【注６】のところの海中のシーンなんかで、かなりＣＧを使っていらっしゃいませんか？

太：パソコンを使いだして、でもうまくいってないんだけど。

——ＣＧは、宇宙ものを描いていく上で必要だったりしますか？

太：ＳＦとパソコンを使うということは関係ないですけど。ぶっちゃけた話、隔週で描いていくためにはいろいろと工夫しないと、締め切りに間に合わないんですよ。ふつうに原稿に下描きしてペンを入れてトーンを貼ってできあがりというプロセスを踏んでたら間に合わない。純粋に締め切りを守るために、作業を楽にするためにのみパソコンを使ってます。最初のうちは使い方も試行錯誤だったので、パソコンで処理した印象のＣＧくさいコマが何個か入っちゃったんですけど、今はなるべくそれをなくすようにやってます。

——幸村さんもＣＧを使ってらっしゃいますよね。

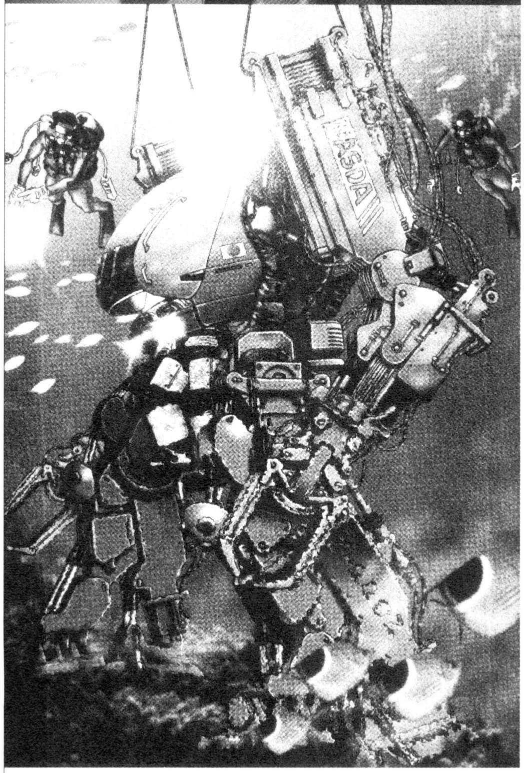
幸：一巻の三話目くらいまで実家にいたので、実家のパソコンを拝借して使ってみたんですけど、性に合わなくって。いまは実家を離れて暮らしてるんですけど、部屋にパソコンがないんですよ。それを人に話すと驚かれるんですけど。こういうのを描いてるせいなのか（笑）、電子機器に詳しいとか、配線が得意とか思われるんですけど、全然そんなことはないんですよね。興味がないものに食指が動かないんですよ。今はパソコンに興味が無いんです。さっきも言いましたけど、ＳＦだからパソコンを使わなくちゃいけないとか、ＳＦだからメカに詳しくなくちゃ、ってことになると、それが苦痛になりますから、「なくてもいいや～、へいき～」って感じでやっていかないと（笑）。

——パソコンでの作業が、『MOONLIGHT MILE』を描く上で普通のマンガより大変な部分を埋めてくれますか？

太：もう仕事の道具としてある位置を占めているので、いまさら無くすことはできないんですけど、パソコンを導入したから締め切りよりも早く原稿が上がることはなかったですね。パソコンを使うと、いろいろやりたくなっちゃうんで。

——パソコンは、具体的にはどのように使っているのでしょう。

太：三巻くらいから出てくるメカは、全部一度ＣＧで作ってるんですよ。外注でモデリングしてもらって、それをパソコン上で好きな角度に動かして、



『MOONLIGHT MILE』から、ムーンウォーカーが海中で揺らいで見えるシーン。CGで処理されている。

熱心に語る太田垣さんと、それに聞き入る幸村さん。

プリントアウトしてからトレースするので、デッサンが省けるんです。

幸：すごい。昔、発泡スチロールで宇宙船の大まかなものを作って、手の上で角度を変えながらデッサンをとったりはしましたけど。

太：それと同じ。俺も最初はレゴブロックでやろうとして何個か作ったんだけど。でも作るほうが楽しくなってきて（笑）、後で絵で描くことを考えずにどんどんゴテゴテ部品をくっつけちゃったりして、こりゃ無理だと。

――パソコン作業は、それ以外にも使ってらっしゃいますか？

太：あと、スピードアップを図るために、ペン入れをやめたんです。実はこれは鉛筆線なんですよ。人物の線は、基本的に鉛筆線だけです。

幸：ええ!?（一巻の）最初からですか？

太：最初からです。鉛筆で下描きをしてから、コピー機で濃度を上げてコピーするんです。そのコピー用紙にベタを塗ったりトーンを貼ったりするんですよね。でも全部コピー用紙上でやるわけじゃなくて、背景だけのコマだったらアシスタントに原稿用紙に描いてもらって。そうすると、コマが細切れになるんですよ。それを、スキャナーで全部パソコンに取り込んで、パソコン上で合成してプリントアウトする。それを言うと、パソコンを使いこなしてるって感じに聞こえるよね（笑）。

幸：すごく聞こえます（笑）。

太：でも、「トレス台の電気はこう点けるんだよ」とか、Gペンの使い方とかと大して変わらない。本当に、道具の一つでしかないんで。そもそも、切羽詰まるからそういう発想になるんですよ。だって、普通にペン入れした方がきれいにできるし、原稿用紙の方がよれたり折れ曲がったりしない。でも、それだと隔週ですら間に合わないので。スピードアップのためにいろいろ試行錯誤しましたね。どうにか楽にならないかなーって（笑）。

チャンスがあったときに、人間逃げるか飛びつくかどっちかだ

――太田垣さんの話を聞いて、幸村さんはどう思われますか？

幸：早く描けるのはすごい武器だと思うんですけど、僕にはとてもできないって思いますよね。

太：ネームを早くしないとね。

幸：本当に遅くてダメなんですよ。

太：どれくらいかかってるの？

幸：一ヶ月かかるのはざらですね。

太：マジ!?

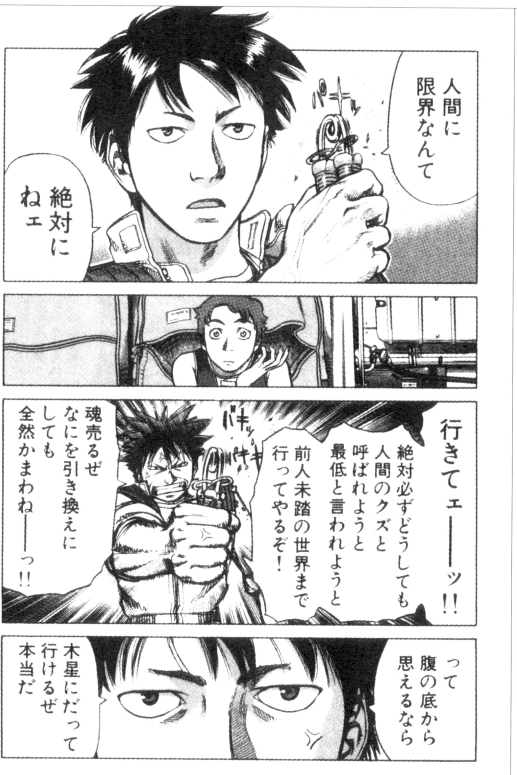
幸：もっとかかることもあります。と思ったら、一週間かからないウチにできたり。まだ不安定なんですよね。アクセルの踏み方を調整できてないっていうか。まだ趣味というか、気が向いたらやるという感じもありますし。ビジネスだという意識がまだ薄いのかもしれないです。その分、よく編集さんに「まだできないんですー」ってご迷惑をおかけするんですけど。だから、今日太田垣先生の話を聞いて、プロフェッショナルっていうのはこういうもんだなーって思いました。

太：一〇年たてば、そうなってくるって（笑）。揉まれれば大丈夫。最初の頃、週刊連載やれっていきなり言われて四年半続けたけど、始めのうちは俺もそうでしたよ。

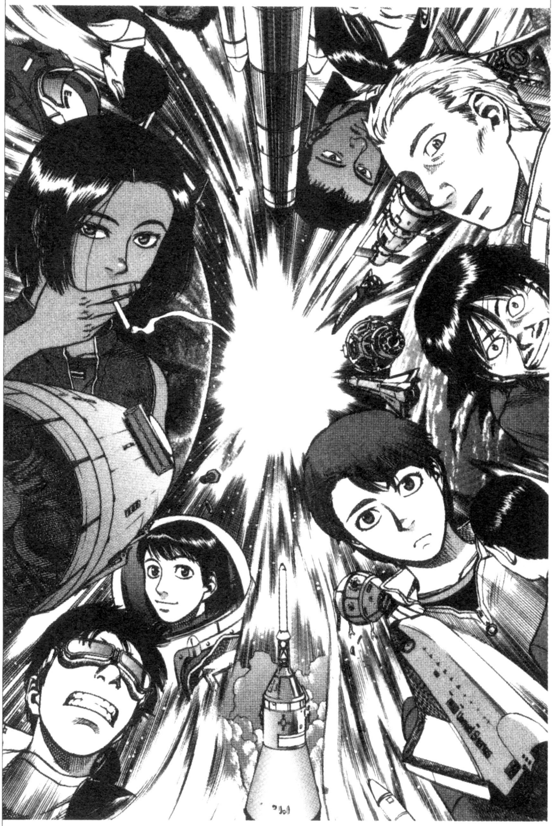
幸：あ、それでちょっとおうかがいしたいんですけど、最初から「俺は週刊ができる」っていう自信があって週刊連載に望んだんですか？

太：ううん、とんでもない！　新人賞をもらってから色々な雑誌でポッポッ描いてたときも、基本的に1ヶ月に1本、二ヶ月に一本のペースだったから。ネームに一ヶ月以上かかったこともザラだったし。それで何本か描いたときに、双葉社の編集長にちょっと気に入ってもらえて、最初は1本読み切りを描いた。で、好評だったから続けて二本描いた。また好評だったから続けて三本描きなさいって言われた。全部で六本くらい描いて、もしかしてこのまま連載に行くのかなーって思ったら、編集長がこれはここで辞めなさいと。このまま描いていってもそれなりにはなるけど、一流にはなれない、看板マンガにはならないって。それで、週刊連載をやれと。「えー、月刊連載とかからポツポツ始めてじゃないんですか？　間に合わないと思うんですけど」って言ったら、「そういうチャンスがあったときに、人間逃げるか飛びつくかどっちかだ、おまえはどっちがいい？」って言われて。逃げるのはやだなーと思って、ダメだったらしょうがないし、別に誰から注目されてるわけでもなかったし、失敗しても借金が残るくらいだったから、ものは試しにやってみようって感じで始めたんです。でも最初の一年くらいはきつかったですね。かなり意識を変えないとできなかったんですよ。それまでの新人時代に描いてた作品っていうのは、その一本が代表作になるわけじゃないですか。だから、その一本に自分のメッセージとかがちゃんと入ってないとダメで、完成度が高くないと自分の作品じゃないと思ってたんですけど、その意識をやめたんですよ。まず原稿をあげることが大事。もちろん、それでも自分の中での及第点を超えないとダメだと思ったんですけど、その及第点をギューっと下げたんです。最初はそのストレスが大きかったんですよ。でも続けていくウチに、赤点とらなきゃOK、35点取ってたらまあいいジャンと。それで一年以上たったら、じゃあ50点を超えるやつを。その次は60点、70点と上げていって、今は自分の中で80点を超えないとOKを出したくないという気持ちで描けるようになった。ウサギとカメじゃないけど、カメみたいにノロノロと実力を上げてきたタイプなんで。不器用なんですよね。

幸：自分の中でも太田垣先生と同じ気持ちがあるような気がしていて、自分はまだ40点…、いや35点くらいかなと。これから揉まれ始めます（笑）。でも、最初の数話は本当に間隔が長くて、採算でいったら全然赤字で、これじゃ食えないよ、俺なんかマンガ家になれないんだ、と思って描いてました。それは、太田垣先生が言われたように、最初の点数が高すぎたからだと思うんで


人間に限界なんて
絶対にねェ
パキッ
行きてェ———ッ!!
絶対必ずどうしても人間のクズと呼ばれようと最低と言われようと前人未踏の世界まで行ってやるぞ!
バキッ バキキ
魂売るぜ なにを引き換えにしても全然かまわね———っ!!
って腹の底から思えるなら
木星にだって行けるぜ本当だ

宇宙に出るという強い意志を語るハチマキ。
しかし葛藤が無くなったわけではなく……。



「どうして宇宙に出るのか？」。ハチマキの葛藤は今も続いている。

すよね。

若い人からすると「大人は汚い」っていうところかもしれないけど、それならおまえらも働いてみろっていうことなんですよ

――ほかに、なにか聞いてみたいことなどは。

幸：じゃあ、太田垣先生は、マンガを描きながら、何で人間は宇宙に出るんだろうっていうことを考えておられますか。どうしても描いていると、そういう方向へ行かざるを得ない感じになるじゃないですか。

太：それは最近『プラネテス』を読んで、答えがでなくて困ってるんだろうなーっていう気はすごくしてて。

――太田垣さんなりの答えってありますでしょうか。

太：宇宙に行くってことは遠くに行っちゃうことだから、今いる場所から離れちゃいますよね。今いる場所には家族とか友人とかいるわけじゃないですか。もちろんそっちに対する敬意はあるんだけど、それと自分の欲望を天秤にかけたときに、欲望の方がゴンッと上がっちゃうっていう人間はいるんですよ、やっぱり。その人間が、あとに残していく人たちを軽視してるのかっていうとそうじゃない、大事に思ってるから葛藤がある。それが、ここ数話の『プラネテス』のテーマだと思うんです。それに対して幸村君がどういう答えを出すのかなっていうのは楽しみなんだけど、俺自身としてはそこらへんにあんまり逡巡してない。もう、人間の中にあるもんだと思うんですよ。若い頃に、自分の理性と性欲をどう折り合いをつけようかっていうのと同じで、折り合いをつけようと思うほうがおかしくなっちゃう。人間はみんな、何かしらの理由で、だいたいは仕事上の理由でどこかへ行っちゃうんですよ。男ってそんなもんなんだよ、そんなもんなんでゴメンね、まあそんなに怒らないでよ、たまには顔を出すからさ、って感じで飄々と（宇宙へも）行ってしまうもんなんですよ。飄々としてないと、残していく人に心配をかけちゃうから。船乗りにしても、トラックの運転者にしても、年間何人も死ぬわけじゃないですか。それもひどい死に方をするから、それをまじめに考え出すとトラックには怖くて乗れなくなりますよね。でも「あらよっと」と言って乗っていく。そういう人を見たときに、若い人は「あのオヤジ、悩みが無くていいなー」って思うかもしれないけど、実は葛藤を乗り越えてるんですよね。考えてもしょうがねーや、レッツゴーって。ようは、それが自分の労働だって思うことなんですよ。趣味だったら悩むと思います。でも、労働だと思えば「あらよっと」とできると思うんですよね。

幸：でも若くあればあるほど、そういうのは難しい。歳とともに乗り越えられるものなんだろうなーって思うんですけど、自分はそれを乗り越えられる気がまるでしないんですけど（笑）。

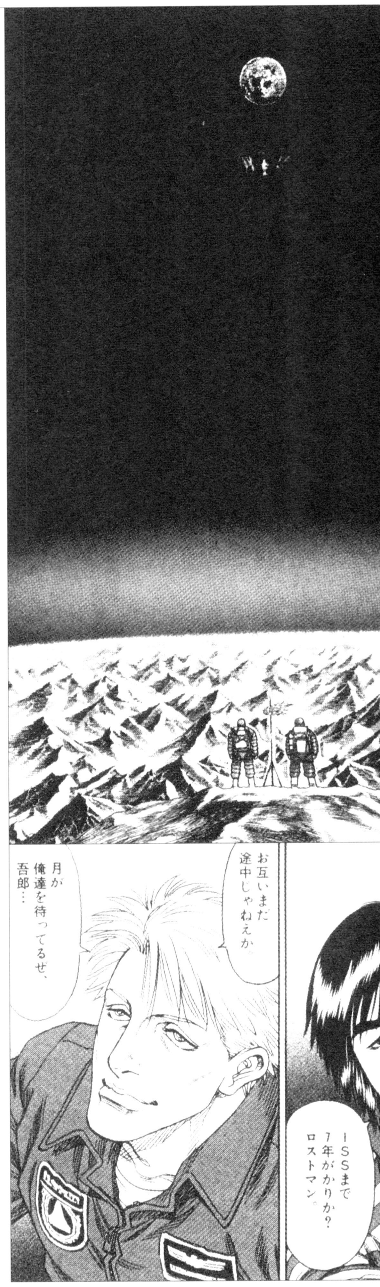
太：結婚して子供が生まれたりすると「あらよっと」っていう気持ちになるよ。レッツゴーって（笑）。（マンガの方も）仕事だからやらなくちゃって。

幸：本当にそう思います。多分そうなんだろうって。

太：それが、若い人からすると「大人は汚い」っていうところかもしれないけど、それならおまえらも働いてみろっていうことなんですよ。労働って人間にとってものすごく大事なことなんで、働かないから変なことで悩むんですよ。とどまっているんで「僕はどうしたらいいんだろう」って考えるんだと思うんです。働いていれば、その中に喜びもあるし、その中から問題も出てくるし、それを乗り越える達成感もある。幸村君も、マンガって言うのを自分の労働だと、天職だと思えばいい。

幸：うーん、労働ですか。

太：言い方はいろいろあるよ。マンガっていうのは、芸術だとか表現手段だという言い方もできるし、もちろんそういう側面もある。でも、労働という側面も必ずあるでしょ。だってそれでお金をもらってるし、アシスタントにも彼らの労働に対してお金を払ってる。そういう感覚が身にしみてくると休めなくなる。今回ネタが浮かばないから休むってできないでしょ。アシスタントの生活の面倒も見なくちゃいけないし、結婚したらかみさんと子供の面倒を見なくちゃいけない。その一本を描くこと、休むことで、周りに対して影響がある。そうすると悩むべきことがシフトしていって、今度は労働の意義について悩むようになる。この労働は有意義なのか、それとも世間にたかっているダニみたいな仕事なのか、どっちなんだと。だったら、この労働をせめて有意義なものにしようと悩む。結局悩みは続くんだけど。俺としては、ハチマキがいま陥っている葛藤的悩みを幸村君も思ってるだろうから、それをどう解決して、どういうマンガにしていくのかが楽しみなんです


エベレスト登頂から宇宙を目指した猿渡五郎とロストマン。二人は宇宙で、また次の目標を見つけることになるのだろうか？
よう…
ISSまで7年がかりか？ロストマン。
お互いまだ途中じゃねえか。
月が俺達を待ってるぜ、吾郎…

よ。解決しないかもしれないけどね。

幸：解決はないような気がしますね。僕のマンガをどういう人が読んでくれているのかはよくわからないですけど、でも同じことを考えて悩んでいる人はきっといて、脳みその中がぐちゃぐちゃになったときに、太田垣先生のおっしゃるような「悩みを乗り越える」ということに自分のマンガが役立たないかって思うんですよ。未熟なうちは、乗り越えてないうちは、トラック運転手から見れば「くだらないことで悩んでる」と思うかもしれないけど、やっぱり苦しみは苦しみで何とかしてあげられないものかと思うんですよね。迷ってロックを聴いている子供にこそ読んでもらえるといいな、という描き方をしているつもりではいるんですけど。人の成長というのはステップがあると思うから、大人が「いいから働け」って言っても従えないと思うんですよね。

――『一平【注7】』の頃は、太田垣さんも今の幸村さんと同じことを考えて、描きながらそれを乗り越えてきたと思うのですが。

太：（照れ笑）。だから、幸村君が今描いてることってすごくよくわかるんですよ、自分も同じことをやってたんで。だから、あれ（『一平』）はもう見ないことにしてます（笑）。

幸：でも通過点だと思いますよ。これからマンガを描かれる方でも、誰でも、世界に対する悩みとか人についての悩みとか、一生懸命あきらめないで考えていたら、きっと乗り越える日が来るはずだと思います。猿渡吾郎ぐらい、悠然として生きられるようになるまでを『プラネテス』で描ければいいなと思うんですよね。焦ったり不安だったり、どうにもならないモヤモヤしたものを抱えて生きるのはつらいから、どこかで優しく暖かい結論がおのおのの出せるように、ひょっとしてそのためにマンガを描けたりしないかなと、思ったり思わなかったりしてます。

何にも考えていないちびっ子が「働こうか」って思うようになるまでの話を……

――それでは最後に、『MOONLIGHT MILE』と『プラネテス』がこれからどうなっていくかを聞ければと思うのですが。

大：すごい単純ですよ。結局一話に戻るんですよ。吾郎とロストマンがエベレストに登って、そこに飽きて宇宙に出た。それで、今は宇宙に出て楽しいんですよ。でも、いつかは飽きるから、そしたらまた二人でどこかへ行くような、そんな話になっていくと思います。二人ともダメ人間ですねー（笑）。

――でも、男の子はそういうのにあこがれますよね。

幸：そういう挑戦ができる心身とか、持っているものが見ててうらやましい。

――幸村さんの方は、そういう心身を身につけるまでの物語になるんでしょうか？

幸：うーん、あんまり意識してはいなかったですけど、だんだんそういう方向になってきました。何にも考えていないちびっ子が「働こうか」って思うようになるまでの話を……。ぶっちゃけて自分のことですけどね（笑）。

太：マンガはやっぱりそうだよね。

幸：「早く人間になりた～い」っていうマンガになると思います。

【注1】『一生！』：週刊モーニング（講談社）で連載されたテニス漫画。全四巻。

【注2】尾瀬あきら：代表作に『夏子の酒』、『初恋スキャンダル』など。現在、ビッグコミックオリジナル（小学館）にて『光の島』を連載中。

【注3】『ボロブドゥール』：コミックバウンド（エニックス）に連載されたロボット漫画。

【注4】「恐るべき未熟者」：THE BLUE HEARTSの曲、『キング・オブ・ルーキー』の歌詞の一部。

【注5】守村大：代表作に『考える犬』、『花のうた』など。現在、週刊ヤングサンデー（小学館）にて『パラダイス』を連載中。

【注6】ムーンウォーカー：『MOONLIGHT MILE』作中に登場する月面作業用の二足歩行ロボット。

【注7】『一平』：漫画アクション（双葉社）で長期連載された警察ドラマ。全一八巻。

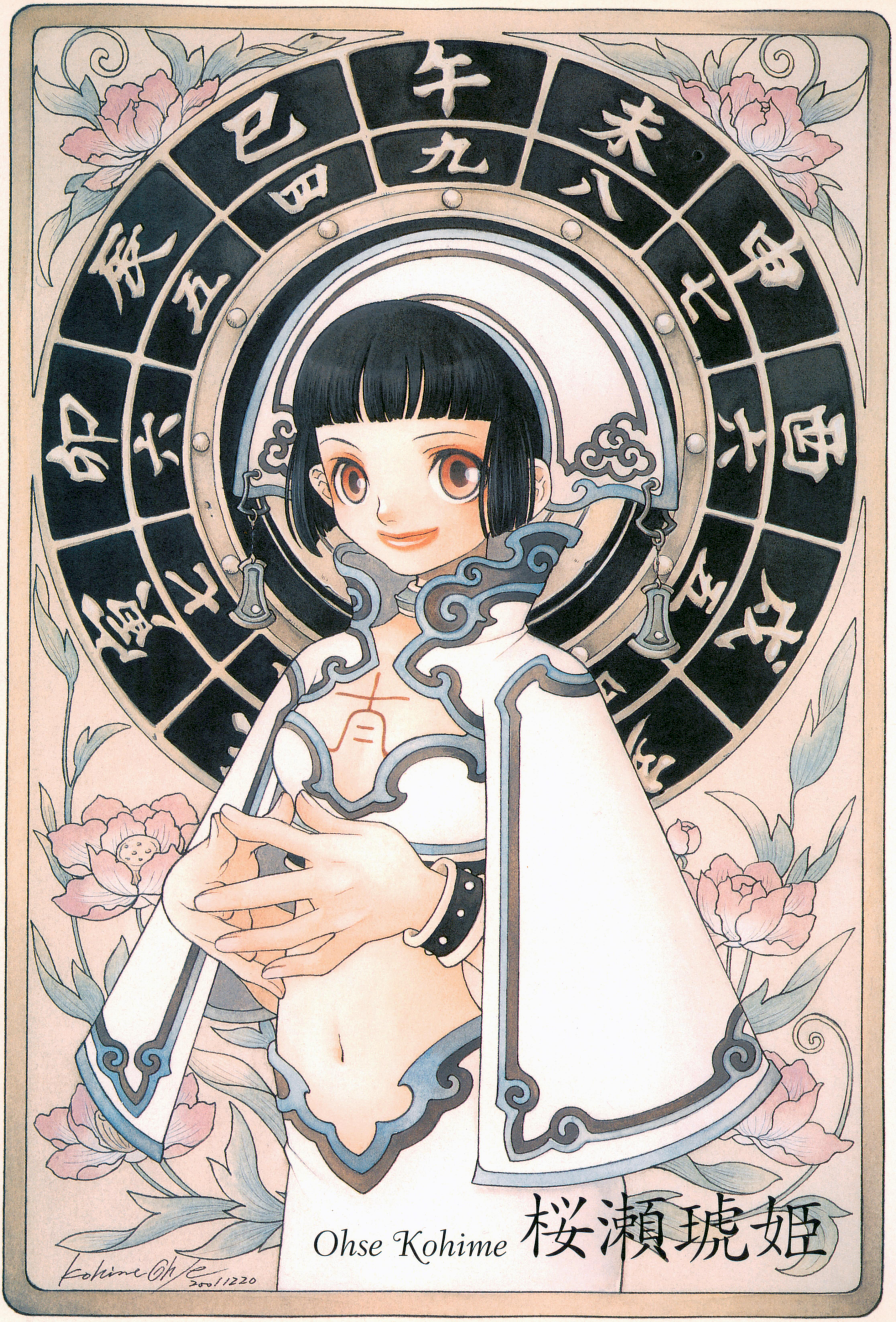
日本科学未来館

科学技術創造立国を目指し、最先端の科学技術に関する情報の発信と人の交流のための拠点として、二〇〇一年七月一〇日に開館。参加体験型の展示をはじめ、科学の面白さにじかに触れることのできるイベントやセミナーなど、館の内外でさまざまな活動を展開している。館長は宇宙飛行士の毛利衛氏。

入場料
個人　大人五〇〇円　一八歳以下二〇〇円
※六歳以下の未就学児は、引率者一名に付き二名まで無料
団体（八名以上）大人四〇〇円　一八歳以下一六〇円
団体予約デスク＝TEL:03-3570-9188

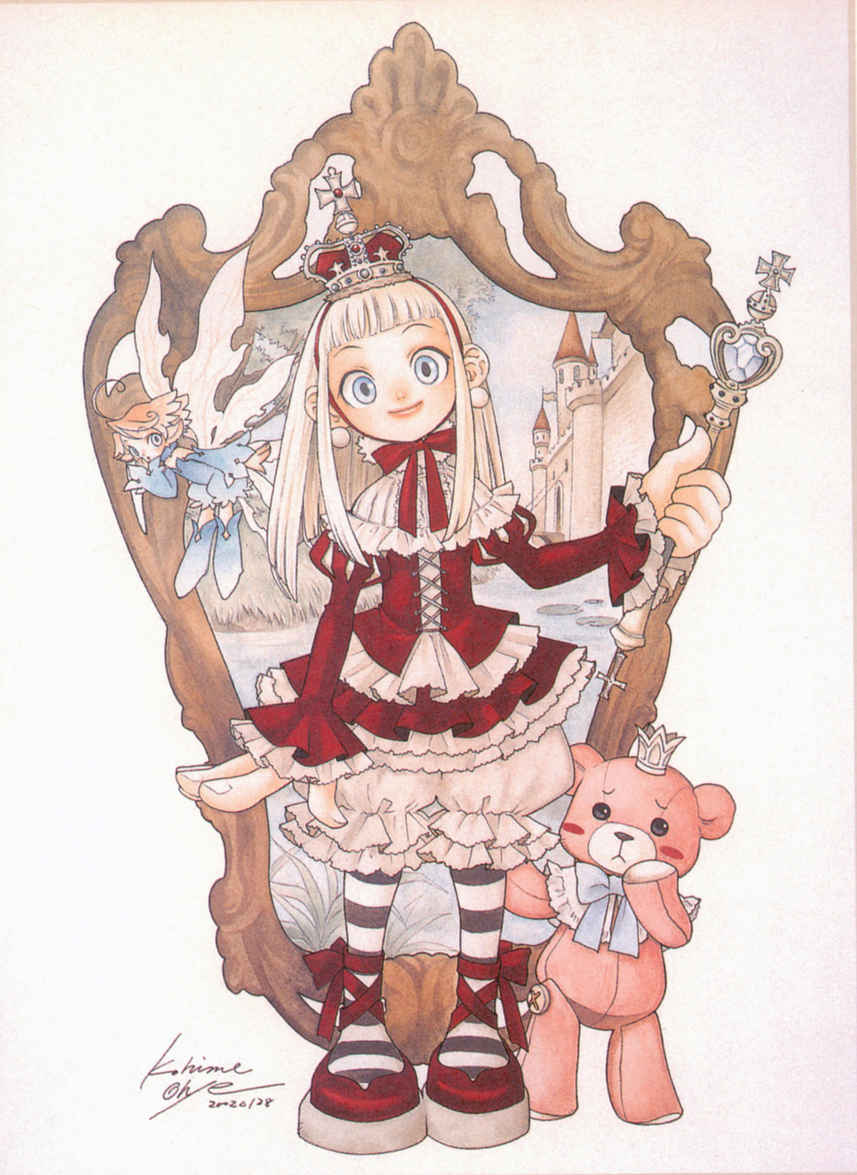
開館時間
日～金曜日 10:00～17:00
※ゴールデンウィーク期間・7/20～8/31は10:00～18:00まで開館
土曜日　10:00～18:00
休館日：火曜日
※ただし祝日、7/20～8/31は開館

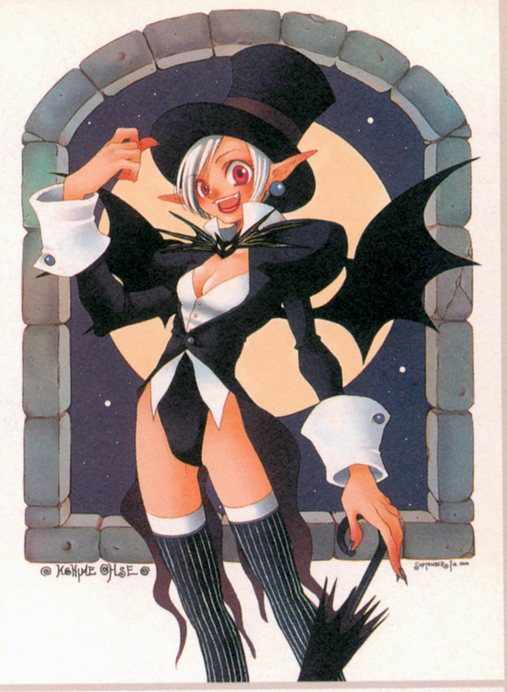
問い合わせ先
科学技術振興事業団　日本科学未来館
〒135-0064東京都江東区青海2-41
TEL：03-3570-9151（代表）　FAX：03-3570-9150　e-mail：info@miraikan.jst.go.jp
http://www.miraikan.jst.go.jp/

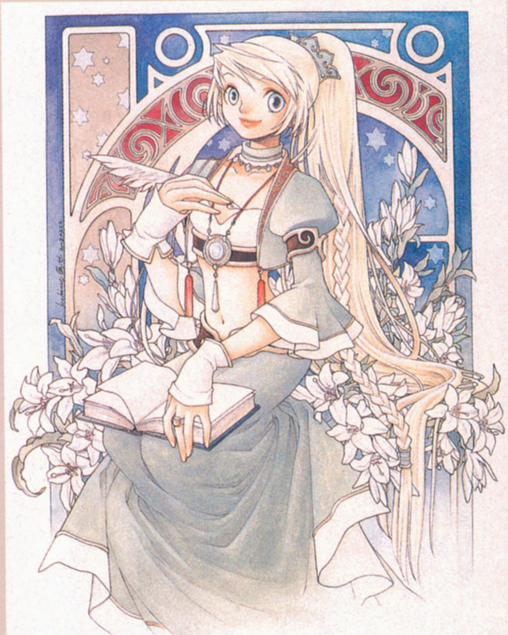

寅
卯
辰
巳
午
未
申
酉
戌
七
六
五
四
九
八
七
六
五

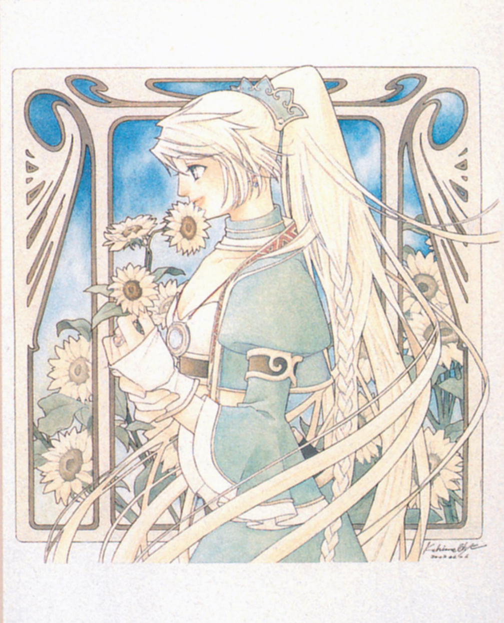
Ohse Kohime 桜瀬琥姫

Kohime Ohse
20011220









（前ページ）『二挺天符-太-』、（左上）『ザ・スニーカー』2002年4月号（角川書店）ピンナップ、（右上から）『Jacky Bloody』、『ホーリィの手記 1』『ホーリィの手記 2』（富士見ファンタジア文庫）表紙

PROFILE
おうせこひめ/岐阜県出身。マンガ家・イラストレーター。『マリーのアトリエ』（ガスト）、『ククロセアトロ』（サンソフト）、『暴れん坊プリンセス』（角川書店/ESP）などのゲームキャラクターデザインを手掛ける。
マンガ作品に『HEART SUGAR TOWN』（集英社）、『GRANDEEK Ⅰ』（ワニブックス）など。

桜瀬琥姫の可愛らしいキャラクターを包むのは、意外に渋くアンティークな香りのするカラーリングだ。はっきりした色合いで描かれた作品もあるが、こういったレトロな雰囲気の世界に憧れるという。

明治や大正のような、西洋と和風が入り交じった、情緒ある浪漫の燻りを作品世界に生かしたくて、工夫を凝らしてきた。時計、蝙蝠、鍵…。桜瀬琥姫が好きなモチーフである。ミュシャ的な装飾を得意とする彼女の手に掛かると、それが一つのファンタジックな世界となって息づき始める。

「最近はまたマンガを描きたいな、って思うんです」

ゲームのような集団で制作作業を進めていると、そんな想いが強くなるそうだ。昨年、三年越しで取り組んできたゲーム「暴れん坊プリンセス」が発売されてから、またマンガの世界に戻ってきた。

「ウルトラジャンプ」で連載されていた『HEART SUGAR TOWN』は、マンガでありながら非常に絵本的な作品だ。全てセリフが英語なのに加え、文字を追わなくても絵を追うだけで楽しめる単純なかわいい世界学理広げられている。その装幀にも工夫が凝らされており、手に取る人を思わず破顔させずにはいられない。

また再開が待たれれる代表作『GRANDEEK』や、コンセプトデザインにも加わったゲームの数々。それらは彼女が単なるマンガ家・イラストレーターとしてではなく、自分の表現したい物をそれぞれの話に合った媒体を選び発表し続けるクリエイターとしての横顔を持つことを表すものだ。

次号コミッカーズ冬号から、桜瀬琥姫のカラー新連載が始まる。ここでは数々の作品の根底に流れるデザインのコンセプトや、ファンタジックな世界観などの源流を見ることができるだろう。マンガでもなく、イラストでもない、それでいてしっかりと桜瀬ワールドが堪能できる不思議な場所へ、ようこそ。

お手軽・簡単・ホームページ改造術

ステップアップ・ホームページ

02

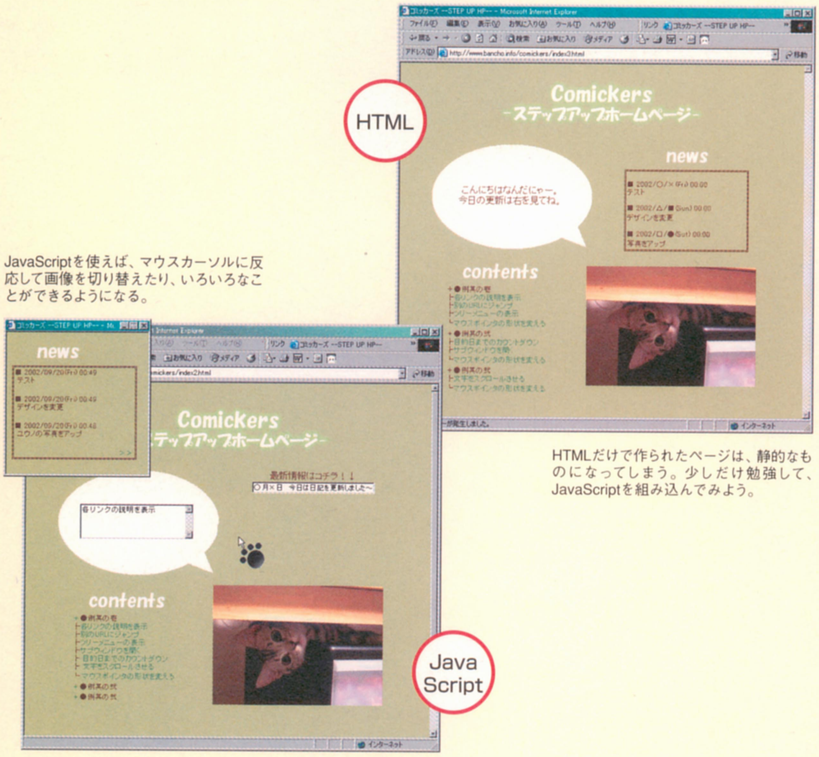
ある程度までホームページ制作に慣れてくると、HTMLだけではそれほど派手な演出が作れないことに気づくだろう。「人と違う、変わったページを作りたい」そう願うのであれば、是非ともJavaScriptに挑戦してみてほしい。

来訪者を驚かせよう

JavaScriptってナニ?

ホームページ制作をしている時に、何度か「JavaScript」という単語を耳にしたことがあるだろう。これはホームページ用のデータとなるHTMLファイル中に記述するプログラム言語の一種で、マウスカーソルに反応して画像を切り替えるなど、ホームページに派手な演出を加えるための、スパイスのようなものだ。

JavaScriptはプログラムといっても、それほど恐れる必要はない。サンプルのHTMLファイルをダウンロードしたら、JavaScript部分をコピーして、自分のホームページに貼り付けるだけで動いてしまうのだ。


HTML
Comickers
-ステップアップホームページ-
こんにちはなんだにゃー。
今日の更新は右を見てね。
news
contents
インターネット
最新情報はコチラ！↓
○月×日 今日は日記を更新しました～
各リンクの説明を表示
Java Script

HTMLだけで作られたページは、静的なものになってしまう。少しだけ勉強して、JavaScriptを組み込んでみよう。

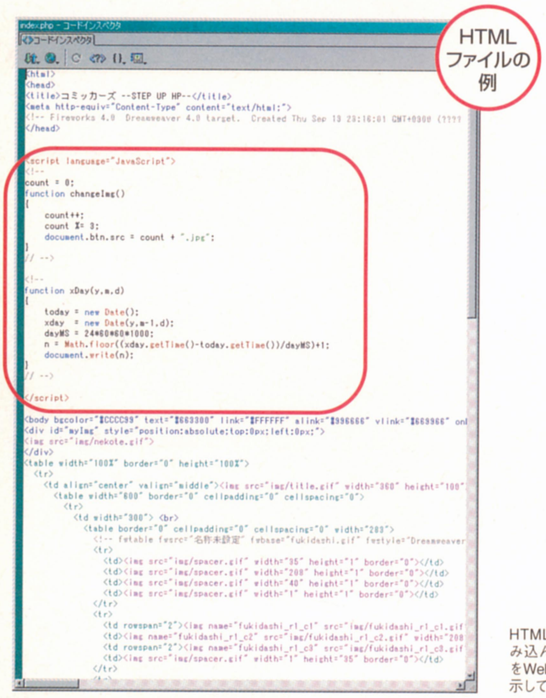
JavaScriptを使えば、マウスカーソルに反応して画像を切り替えたり、いろいろなことができるようになる。

HTMLへの組み込み方法は?

まず、サンプルがアップロードされているページ（http://www.bancho.info/）にアクセスしてみよう。そこでHTMLファイルをダウンロードし、次にHTMLファイルをテキストエディタなどで開いて、「<scriptlanguage="JavaScript">」から「</script>」までをコピーする（左図にあるソースコードで、赤線で囲まれている部分）。次に、コピーしたテキストデータを導入したいページのHTMLファイルに貼り付ければ、基本的にはOKだ。

貼り付ける場所は<head>～</head>の中か<body>～</body>の中のどちらかになるが、わからなければ<body>～</body>の中に貼り付けてしまおう。

最後に、画像を使ったサンプルやジャンプ先を指定しているサンプルについては、画像のファイルネームやジャンプ先のURLを書き換えれば完成だ。

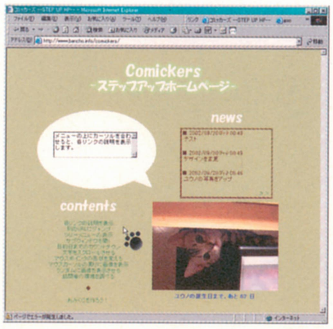

HTMLファイルの例
index.php - コードインスペクタ
コードインスペクタ

```
<html>
<head>
<title>コミッカーズ --STEP UP HP--</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;">
<!-- Fireworks 4.0  Dreamweaver 4.0 target.  Created Thu Sep 13 23:16:01 GMT+0900 (????
</head>

<script language="JavaScript">
<!--
count = 0;
function changeImg()
{
    count++;
    count %= 3;
    document.btn.src = count + ".jpg";
}
// -->

<!--
function xDay(y,m,d)
{
    today = new Date();
    xday  = new Date(y,m-1,d);
    dayMS = 24*60*60*1000;
    n = Math.floor((xday.getTime()-today.getTime())/dayMS)+1;
    document.write(n);
}
// -->

</script>
<body bgcolor="#CCCC99" text="#663300" link="#FFFFFF" alink="#996666" vlink="#669966" onl
<div id="myImg" style="position:absolute;top:0px;left:0px;">
<img src="img/nekote.gif">
</div>
<table width="100%" border="0" height="100%">
  <tr>
    <td align="center" valign="middle"><img src="img/title.gif" width="360" height="100"
      <table width="600" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
        <tr>
          <td width="300"> <br>
            <table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="283">
              <!-- fwtable fwsrc="名称未設定" fwbase="fukidashi.gif" fwstyle="Dreamweaver
              <tr>
                <td><img src="img/spacer.gif" width="35" height="1" border="0"></td>
                <td><img src="img/spacer.gif" width="208" height="1" border="0"></td>
                <td><img src="img/spacer.gif" width="40" height="1" border="0"></td>
                <td><img src="img/spacer.gif" width="1" height="1" border="0"></td>
              </tr>
              <tr>
                <td rowspan="2"><img name="fukidashi_r1_c1" src="img/fukidashi_r1_c1.gif
                <td><img name="fukidashi_r1_c2" src="img/fukidashi_r1_c2.gif" width="208
                <td rowspan="2"><img name="fukidashi_r1_c3" src="img/fukidashi_r1_c3.gif
                <td><img src="img/spacer.gif" width="1" height="35" border="0"></td>
              </tr>
```

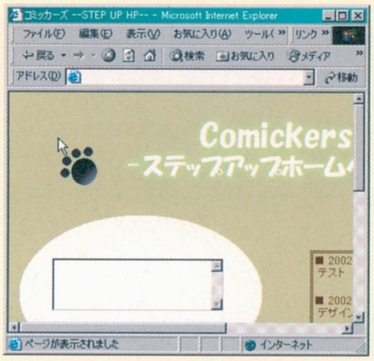

Comickers
-ステップアップホームページ-
news
contents
メニューの上にカーソルを合わせると、各リンクの説明を表示します。
インターネット

HTMLファイルに組み込んだJavaScriptをWebブラウザで表示してみたところ。

JavaScriptにできるコト

JavaScriptを使うと、実にさまざまなことができるようになる。例えばメニューまわり。マウスオーバー（マウスカーソルを上に重ねる）に対応した解説文を表示させたり、一定時間後に別のアドレスへとジャンプさせたり、ツリーメニューを表示させるといった感じだ。そういった効果は、訪問者へのアピールはもちろん、初めて見に来た人へも、よりわかりやすい内容のホームページ作りに役立つはずだ。

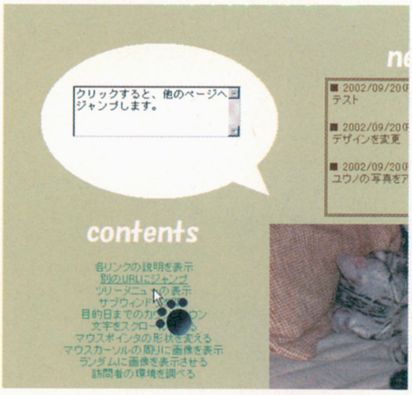
　今回の記事では特に比較的よく目にする効果を中心に絞り込んでみた。この記事を読んでJavaScriptに興味を持った人は、現在、数多くの入門書や専門書が販売されているので、さらに高度なテクニックを勉強することをオススメする。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) リンク
戻る 検索 お気に入り メディア
アドレス(D) 移動
Comickers
-ステップアップホームページ-
2002 テスト
2002 デザイン
ページが表示されました
インターネット

Webブラウザ上で使う、マウスカーソルに画像を付けるといったこともできる。

ex.01 各リンクの説明を表示

トップページなどで、各下層ページへとリンクさせているボタンなどにマウスオーバーさせた時に、ボックスへメッセージを表示する。メニューをマウスオーバーさせた際にボックスへその説明が表示されれば、来訪が初めてでもわかりやすいページになるはずだ。



クリックすると、他のページへジャンプします。

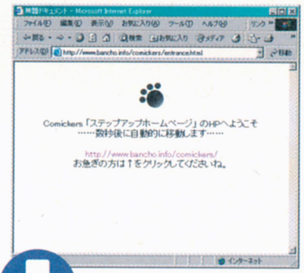
2002/09/20 テスト
2002/09/20 デザインを変更
2002/09/20 ユウノの写真をア
contents
各リンクの説明を表示
別のURLにジャンプ
ツリーメニューの表示
サブウィンドウを開く
目的日までのカウントダウン
文字をスクロールさせる
マウスポインタの形状を変える
マウスカーソルの周囲に画像を表示
ランダムに画像を表示させる
訪問者の環境を調べる

解説文を吹きだしの部分に作成したテキストボックスに表示させているところ。ここでは各コンテンツの補足的な説明を表示させるといい。

ex.02 別のURLにジャンプ

契約しているプロバイダを変更するなどして、ホームページのアドレスを変更した時に使うテクニック。古いアドレスのトップページに「○秒後に新アドレスにジャンプします」というメッセージを表示させ、新しいアドレスへと誘導してあげるというものだ。

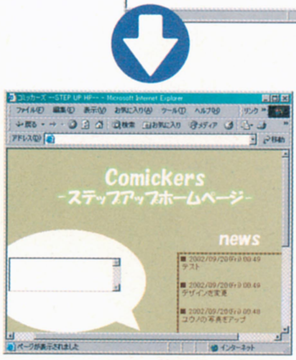
何秒後にジャンプするかは自由に設定できるが、普通は3〜5秒くらいの間にしておこう。


無題ドキュメント - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H) リンク
戻る 検索 お気に入り メディア
移動
インターネット

アドレス(D) http://www.bancho.info/comickers/entrance.html

Comickers「ステップアップホームページ」のHPへようこそ
……数秒後に自動的に移動します……

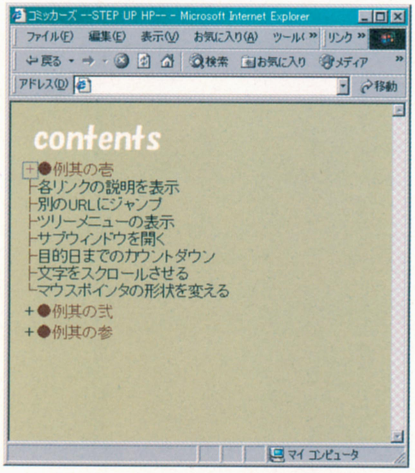
http://www.bancho.info/comickers/
お急ぎの方は↑をクリックしてくださいね。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H) リンク
Comickers
-ステップアップホームページ-
news
2002/09/20(Fri) 00:49 テスト
2002/09/20(Fri) 00:49 デザインを変更
2002/09/20(Fri) 00:49 ユウノの写真をアップ
ページが表示されました
インターネット

新しいアドレスへと、無事にジャンプしたところ。トップページに「新しいアドレスをブックマーク登録してください」と表示させておくと、より親切。

ex.03 ツリーメニューの表示

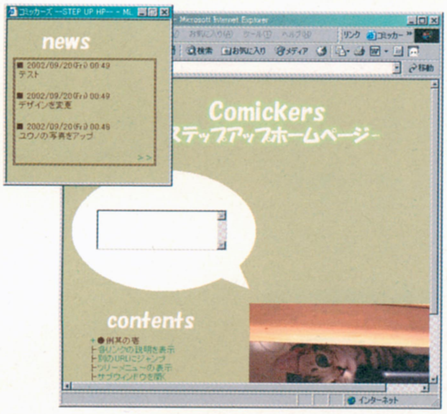
＋ボタンをクリックすると、さらに下層にあるページの一覧が表示されるのがツリーメニューの仕組み。メニューの数が多いと、とかくデザインもごちゃごちゃしがちになる。そのため、トップページをシンプルに表示させたい時などに役立つだろう。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) リンク
戻る 検索 お気に入り メディア
アドレス(D) 移動
contents
＋●例其の壱
├各リンクの説明を表示
├別のURLにジャンプ
├ツリーメニューの表示
├サブウィンドウを開く
├目的日までのカウントダウン
├文字をスクロールさせる
└マウスポインタの形状を変える
＋●例其の弐
＋●例其の参
マイ コンピュータ

一目でどのページがどのページの下層にあるかがわかるのは便利。上層部分のメニューは並列していくつでも表示させることができるが、下層メニューに関してはクリックした場合のみ表示される。そのため、デザインも非常にシンプルにまとまる。

ex.04 サブウインドウを開く

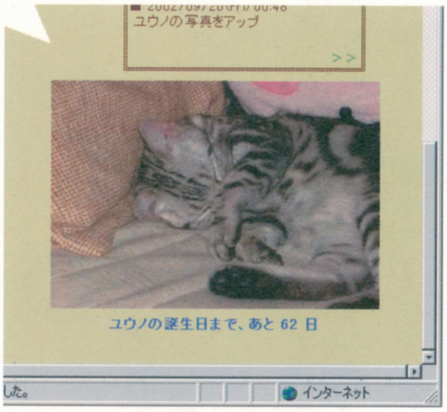
新たなウインドウを開くためのテクニック。新規更新したページの告知など、ホームページを訪問してくれた人に対して、注意を促すことができる。他のテクニックと組み合わせて使ってもいいだろう。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - ML
news
2002/09/20(Fri) 00:49 テスト
2002/09/20(Fri) 00:49 デザインを変更
2002/09/20(Fri) 00:49 ユウノの写真をアップ
>>
Microsoft Internet Explorer
リンク コミッカー
Comickers
-ステップアップホームページ-
contents
＋●例其の壱
├各リンクの説明を表示
├別のURLにジャンプ
├ツリーメニューの表示
├サブウィンドウを開く
インターネット

ページにアクセス後、別ウインドウがポップアップして開いたところ。もちろん、そのウインドウ内もデザインすることができるので、場合によっては別ウィンドウを邪魔に思う人向けに、「閉じる」ボタンを追加しておくとより親切。

ex.05 目的日までのカウント

コミケ（笑）に参加する時など、「開催まであと○○日！」といった表示を出しておくためのもの。ホームページの訪問者にとっても便利な上、「来てくださいね」というアピールにもなる。

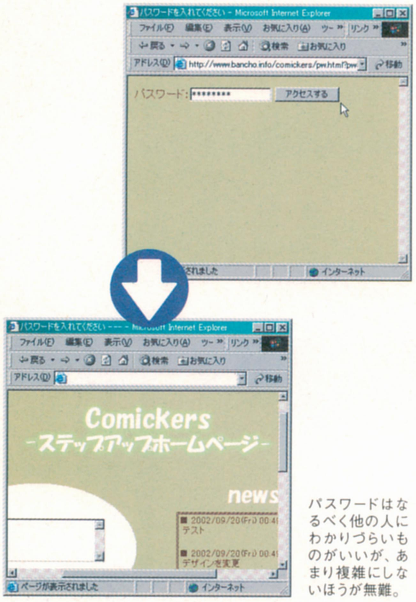

ユウノの写真をアップ

ユウノの誕生日まで、あと 62 日

カウントダウンする日付は複数設定することもできるので、日付がわかっているイベントを片っ端から表示させておくのも、面白いかも。

ex.06 パスワードの入力

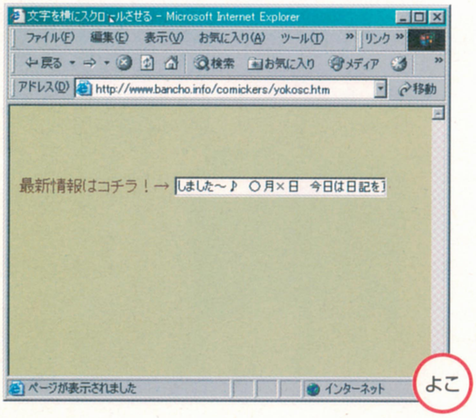
特定の人に向けてページを公開したい場合、そのページに到達する前にパスワードを掛けておくと便利だ。プライベートな内容を公開したい場合は、特に役立つはず。また、親しい仲間同士だけで情報を共有したい時などにもオススメするテクニックだ。


パスワードを入れてください - Microsoft Internet Explorer
パスワード：********
アクセスする
Comickers
-ステップアップホームページ-
news

パスワードはなるべく他の人にわかりづらいものがいいが、あまり複雑にしないほうが無難。

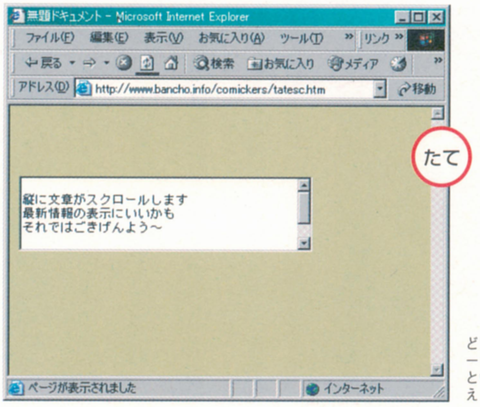
ex.07 文字をスクロールさせる

情報を強調したい時などに効果があるテクニック。文字を縦や横にスクロールさせることで、訪問者の注意を惹くようにする。重要なお知らせなどは、こうして目に付くようにしておこう。


文字を横にスクロールさせる - Microsoft Internet Explorer

http://www.bancho.info/comickers/yokosc.htm

最新情報はコチラ！→ しました～♪ ○月×日 今日は日記を


無題ドキュメント - Microsoft Internet Explorer

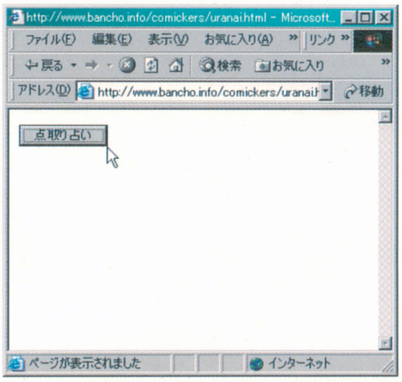
http://www.bancho.info/comickers/tatesc.htm

縦に文章がスクロールします
最新情報の表示にいいかも
それではごきげんよう～

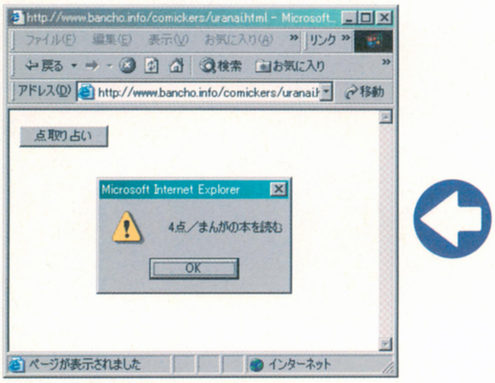
どのページがどのページの下層にあるかという、まとまりを伝えることもできる。

ex.08 おみくじを作ろう

ここでちょっとしたお遊びネタを一つ。JavaScirptができることは、なにもホームページのコンテンツを派手に魅せるだけではない。ここで紹介するような「おみくじ」といった、訪問者が気軽に参加できるゲームも作成することもできるのだ。設置も非常に簡単なので是非試してほしい。またほかに、「神経衰弱」や「15パズル」といった複雑なものもJavaScirptでなら簡単に作成できるから驚きだ。


http://www.bancho.info/comickers/uranai.html - Microsoft...

ボタンをクリックすると……。


http://www.bancho.info/comickers/uranai.html - Microsoft...

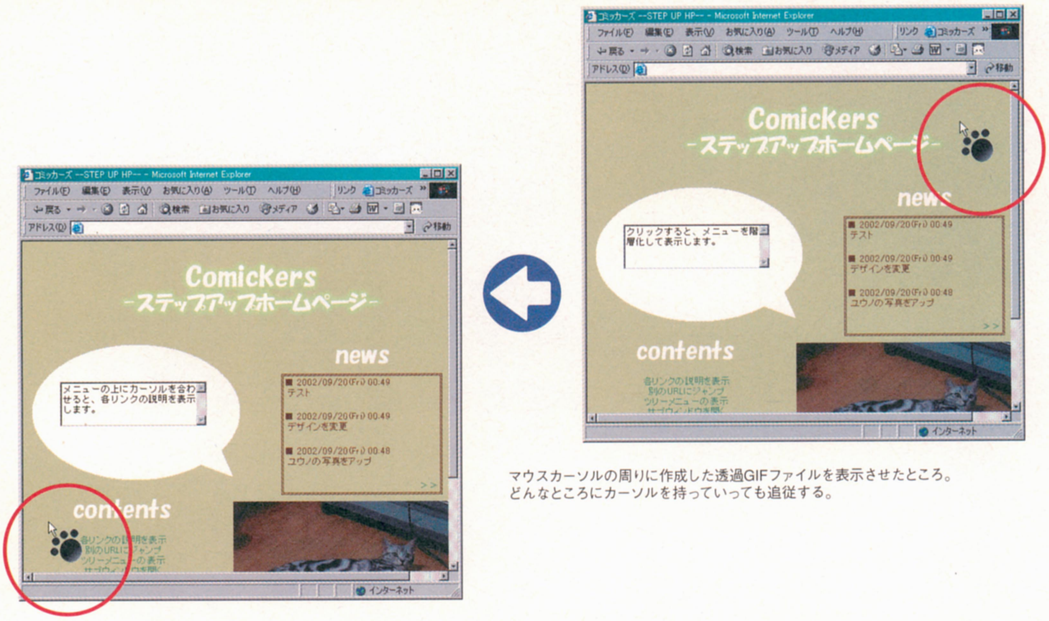
点取り占い
Microsoft Internet Explorer
OK

4点／まんがの本を読む

占い結果がランダムで表示される。

ex.09 マウスカーソルの周りに画像を表示

マウスカーソルの周りに自分の作成したキャラクターなどの画像を表示できたら、どんなにか楽しいだろう。JavaScirptでは、画像をカーソルの周りに表示させ、なおかつ追従させることが可能だ。また、こうしたWebブラウザ上ですみずみにまで動きを見せるホームページは、より強力なインパクトを与えること間違いなしだ。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)
リンク コミッカーズ
戻る 検索 お気に入り メディア
アドレス(D)
移動
Comickers
-ステップアップホームページ-
news
contents
インターネット

メニューの上にカーソルを合わせると、各リンクの説明を表示します。

クリックすると、メニューを階層化して表示します。

■ 2002/09/20(Fri) 00:49
テスト

■ 2002/09/20(Fri) 00:49
デザインを変更

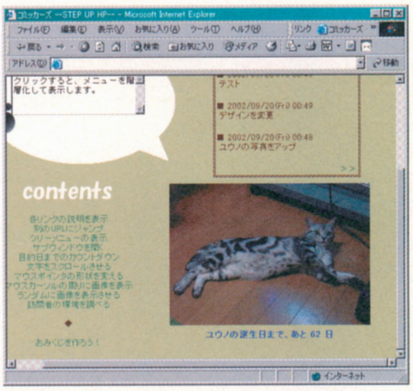
■ 2002/09/20(Fri) 00:48
ユウノの写真をアップ

各リンクの説明を表示
別のURLにジャンプ
ツリーメニューの表示

マウスカーソルの周りに作成した透過GIFファイルを表示させたところ。どんなところにカーソルを持っていっても追従する。

ex.10 ランダムに画像を表示

画像もただ表示させるだけではつまらない。一定の時間が経つと別の画像に切り替わるように、画像にも動きを持たせてみよう。また、さらなるテクニックとしては訪問するごとに別の画像をランダム表示させることもJavaScirptでは可能だ。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)
リンク コミッカーズ
戻る 検索 お気に入り メディア
アドレス(D)
移動
contents
インターネット

クリックすると、メニューを階層化して表示します。

テスト

■ 2002/09/20(Fri) 00:49
デザインを変更

■ 2002/09/20(Fri) 00:48
ユウノの写真をアップ

各リンクの説明を表示
別のURLにジャンプ
ツリーメニューの表示
サブウィンドウを開く
目的日までのカウントダウン
文字をスクロールさせる
マウスポインタの形状を変える
マウスカーソルの周りに画像を表示
ランダムに画像を表示させる
訪問者の環境を調べる

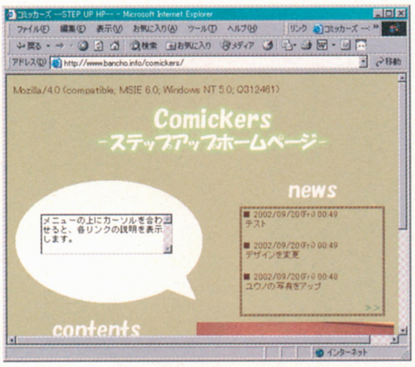
おみくじを作ろう！

ユウノの誕生日まで、あと 62 日

画面ではわかりづらいが、3枚のCGを交互に表示させている。また、時間毎に画像を切り替えたい場合、何秒後といった指定もできる。

ex.11 訪問者の環境を調べる

パソコン環境は訪問者によってさまざま。特にWebブラウザやOSはホームページを見る上で訪問者の依存度も高い。そこで、訪問者の環境を表示させ、「このホームページはIE5.0以上推奨」といった情報を付け加えておくとより親切だろう。


コミッカーズ --STEP UP HP-- - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)
リンク コミッカーズ
戻る 検索 お気に入り メディア
アドレス(D)
移動
Comickers
-ステップアップホームページ-
news
contents
インターネット

http://www.bancho.info/comickers/

Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.0; Q312461)

メニューの上にカーソルを合わせると、各リンクの説明を表示します。

■ 2002/09/20(Fri) 00:49
テスト

■ 2002/09/20(Fri) 00:49
デザインを変更

■ 2002/09/20(Fri) 00:48
ユウノの写真をアップ

画面左上に、訪問者の使用するWebブラウザやOSのバージョンといった詳細情報が表示されていることがわかるだろうか。Javascriptを組み込むだけで、それらの情報も簡単に表示できるようになるのだ。

次回のネタはどれがいい？

さて、今回のステップアップホームページはいかがだっただろうか。今回は、JavaScirptを使い動きのあるテクニックをいくつか紹介してみた。静的なホームページよりも、動きのあるほうがより訪問者に与えるインパクトが大きいだろう。

そこで、嬉しいお知らせ。今回、紹介したサンプルを、すべてコミッカーズ読者専用ページにて公開している。アドレスはhttp://www.bancho.info/。トップから「ステップアップホームページ」というメニューをクリックし、パスワード「stuphp」を入力すると、専用ページに入ることができる。ここでは、今回紹介したテクニックを実例を交えながら、自分のホームページのソースへコピー&ペーストするだけで使えるようにしている。是非試してほしい。

また、今回も次回のネタ募集を行っている。要望があれば、編集部もしくはcomickers@bancho.info宛まで。感想も受付中だ。

次回以降の候補は……

- ・動くホームページを作ろう～Flash編
- ・iモード用ホームページ作成法
- ・掲示板などの無料サービスいろいろ
- ・アニメボタンでインターフェイスをかっこよく
- ・ホームページの容量を軽くするコツ
- ・ホームページでBGMを演奏させよう
- ・独自ドメインを取得しよう
- ・CSSでレイアウトに凝る
- ・無料CGIを使って独自デザインの掲示板に挑戦

「簡単3Dソフトに挑戦！」

近年ハリウッドでは、CG、特に3DCGソフトを使った特殊撮影技術は不可欠のものとなっている。また、巷には各種の3DCGソフトが企業のみならず、個人ユーザー向けに低価格で出回っている。

3DCGソフトは2DCGに比べると遥かに操作の難易度が高く、マニュアル片手に必死にならないと、使い切れない部分も沢山ある。だが、よく調べてみると……初心者を対象に作られた、「初心者に優しいソフト」がこんなにも存在した。

以下、各々のソフトの特徴を挙げながら、紹介していこう。3Dグラフィックは、決して「手の届かない作品」ではない。

文 水戸康恵
http://homepage1.nifty.com/ceruju/

写真をなぞれば 3D人体モデルが作成できる 六角大王 Super 3

六角大王Super 3は、見やすいインターフェイス（操作画面）と自由度の高いモデラーで初心者から上級者まで幅広いユーザーを持つソフトだ。

今回のSuper 3からは、正面画の写真をなぞるだけで自動的に奥行きを計算し、立体オブジェクトを作成するという画期的な機能が搭載された。面倒なモデリングをしなくても、短時間でオリジナルの人物が作れるとは、初心者には心強い機能だ。「骨組み変形機能」を使えば、手足の骨組を利用して、出来上がったモデルに自由にポーズをつけることができる。

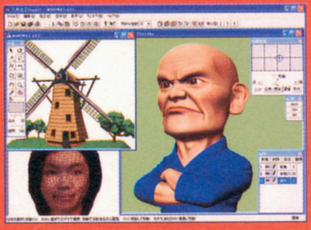
また、「アニメ調表示」を使えば、リアルな質感が2Dアニメのようなデフォルメされた色調に早変わり。同じモデルでも、様々な表情を楽しめる。

六角大王Super 3
3D
喝っ！
Mac
X
9,600円

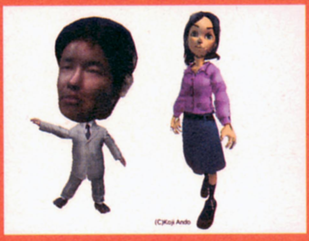
Windows版動作環境
- ●Microsoft Windows 98/NT4.0（SP5）/Me/2000/XP
- ●Pentium（またはその互換CPU）以上
- ●実装メモリ：64MB以上
- ●CD-ROMドライブ
- ●ハードディスク空き容量：60MB以上（推奨400MB以上の空き）
- ●640×480ドット以上256色以上表示可能なモニタ、ビデオカード

Macintosh版動作環境
- ●MacOS8.5以降 OS9.2対応 MacOSX 対応
- ●PowerPC以上
- ●実装メモリ：64MB以上
- ●CD-ROMドライブ
- ●ハードディスク空き容量：50MB以上
- ●640×480ドット以上256色以上表示可能なモニタ、ビデオカード

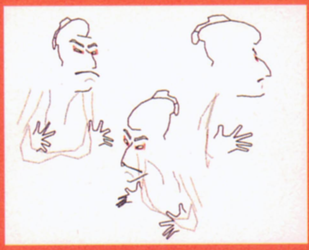
＊その他 Mac版：PPC603以降で動作するPowerMacintosh、iMac,iBook、G3、G4対応
（※DVDを搭載したPowerMacではMacOS9.0以降でのみ動作可能）



六角大王Super3のインターフェイス。記号表示など直感的に触れるように工夫されている。



写真をなぞって作った3Dモデルを3等身に変形することも可能だ。アニメ調の表示にするのも面白い。



2Dの下絵や写真をなぞって描くだけで輪郭線が自動的に3D化される「3Dマンガ機能」も搭載。

ペンで描いた落書きが、 その場で3Dイラストになる マジカルスケッチ

もとは3DCGソフト・Shadeシリーズに搭載していた機能を、単体アプリケーションとして登場させたものがマジカルスケッチである。

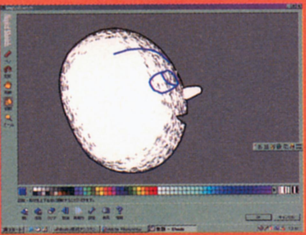
インターフェイス（操作画面）も2Dグラフィックツールのようにシンプルで、画面のキャンバスにペンツールで絵を描くだけで、それが瞬時に3D化される。「3D版お絵かき帳」といった感じだ。出来上がった3Dオブジェクトの上に、直接描き込むことも出来るしオブジェクトを変形したり、削ったりも、ペンひとつで可能だ。

また、色付けや、画像の貼り付けも簡単な操作で出来るので気軽に、オリジナルの3Dイラストを楽しもう。Shadeシリーズのソフトにデータを読み込んで本格的な3DCGの作成も可能だ。

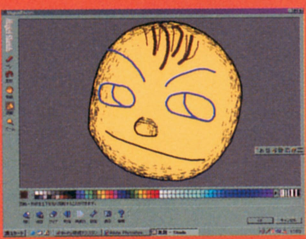
"スケッチ感覚"3Dグラフィックソフト
マジカルスケッチ
for Mac X
CD-ROM
ExpressionTools

Windows版動作環境
- ●Microsoft Windows 98/NT4.0（SP5）/Me/2000以上
- ●Pentium（またはその互換CPU）以上
- ●実装メモリ：32MB以上
- ●CD-ROMドライブ
- ●800*600ピクセル以上表示可能なモニタ、ビデオカード

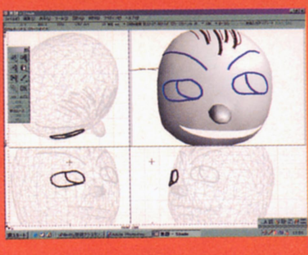
Macintosh版動作環境
- ●MacOS8.5以降 OS9.2対応 MacOSX 対応
- ●PowerPC以上
- ●実装メモリ：32MB以上
- ●CD-ROMドライブ
- ●800*600ピクセル以上表示可能なモニタ、ビデオカード



キャンバスに線を描くだけで3Dオブジェクトが出来上がる。オブジェクトには上からペンで絵を描くことも可能。また変形操作を使って、マークした部分を押し出したり削ったりすることも出来る。



キャンバスの中でオブジェクトをぐるぐる回して、様々なアングルを楽しもう。カラーパレットを使って簡単な彩色も出来る。



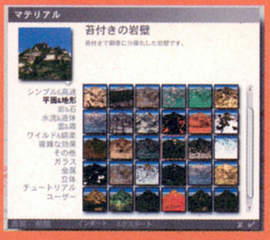
マジカルスケッチのデータはそのままShadeで使用することができる。Shadeの機能を使うことでより細かい、リアルな質感設定が可能になる。

プリセットを使って短時間で見事な景観を。
Bryce 5

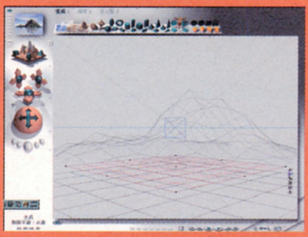
Bryce 5は、リアリスティックな景観作成を目的としたソフトだ。しかし、ユーザーのセンスひとつで、限りなく幻想的でロマンティックな情景を作ることも出来る。

操作は直感的で分かりやすく、それに加えて、「地形」「樹木」「空」「水」「地表」などの多岐に渡りユニークで美しい「素材」があらかじめ用意されているのでユーザーはそれらを選んで使用するだけで、簡単にオリジナルの3D景観画像を作成できる。

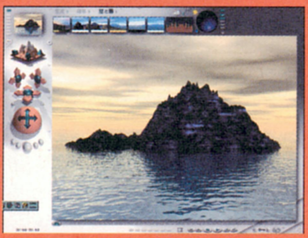
また、アニメーション機能も搭載されているのでカメラの位置を前後・左右に動かすだけでも簡単にムービーが作れてしまう。自分でこしらえた3Dの景色を存分に体験してみよう。



ソフト内にあらかじめ用意されている「地表」「水」「空」の様々なマテリアル。これらをもとにオリジナルのマテリアルも作成できる。



地形は一から作るのではなく、プリセットされたものを縮小したり拡大したりして作成してゆく。



トラックボール上の太陽の位置を動かすだけで風景の表情は変化する。レンダリングボタンを押せば見事な風景画が完成する。

COREL
BRYCE 5
Powerful 3D Landscaping and Animation

Windows版動作環境

- Microsoft Windows 98/NT4.0(SP5)/Me/2000/XP
- Pentium(またはその互換CPU)以上
- 実装メモリ:64MB以上(128MB 以上推奨)
- CD-ROMドライブ
- ハードディスク空き容量:120MB以上
- 24-bit カラーディスプレイ

Macintosh版動作環境

- MacOS8.6以降 OS9.2対応 MacOSX 対応
- PowerPC以上
- 実装メモリ:64MB以上(128MB 以上推奨)
- ※Mac OS X は128MB 以上のメモリ
- CD-ROMドライブ
- ハードディスク空き容量:120MB以上
- 24-bit カラーディスプレイ

＊その他 Windows NT4.0はService Pack6以上Mac OS Xは10.1推奨

3Dソフトいろいろ

3Dソフトは年々開発が進み、多種多用なものが出揃ってきている。ここではその中でも代表的なソフトの特徴などを紹介する。使用難易度は、＊印の少ないものほど初心者向けで扱いやすい。なお、下の2つは景観ソフト(※)である。

ソフト名	難易度	Os	価格	問い合わせ先
myShade 3/iShade 3 http://www.ex-tools.co.jp/index.html 自由曲面という独自のシステムを持つソフト。低価格ながらコストパフォーマンスは非常に高い。アニメーション機能は搭載されていない。	★	Win/Mac	9.800円	エクス・ツールス株式会社
Shade 6 spirit http://www.ex-tools.co.jp/index.html 今夏より展開された新たなShadeシリーズ。各種機能もバージョンアップされており、アニメーション機能やマジカルスケッチ2も搭載されている。	★	Win/Mac	17.800円	エクス・ツールス株式会社
CINEMA 4D GO http://www.maxon-computer.com/ CINEMA 4D XL の初心者用・機能限定版ソフト。最大レンダリングサイズに制限があるがアニメーションも可能。	★★	Win/Mac	30.000円	株式会社ティー・エム・エス
六角大王Super 3 http://www.shusaku.co.jp/www/ 写真をなぞるだけで3Dオブジェクトを作成するなど、初心者も楽しめるソフト。モデラーとしての機能が高い。	★	Win/Mac	9.600円	株式会社 終作
STRATA 3D http://www.swtoo.com/product/strata/ 古くからのユーザーも多い、プロ・アマともに人気の高いソフト。アニメーション機能搭載。	★	Win/Mac	19.800円	株式会社ソフトウェア・トゥー
Blender http://www.blender3d.com/ フリーソフトにも関わらずアニメーション機能まで搭載された優れものソフト。ただし、日本語マニュアル等が他に比べて充実しておらず、初心者には難しい面もある。	★★	Win	フリー	
Metasequoia LE http://www1.sphere.ne.jp/mizno/metaseq/index.html プロも認める定評あるポリゴンモデラー。これだけではレンダリングはできない。メタセコイアでモデリングして他のソフトでレンダリングというユーザーも多い。	★	Win	フリー	
CINEMA 4D XL http://www.maxon-computer.com/ 近年登場してきた統合3Dソフト。コースティクス(※)などの表現が美しい。初心者用の機能限定版CINEMA 4D GOも注目度が高い。	★★	Win/Mac	288.000円	株式会社ティー・エム・エス
LightWave 3D http://www.dstorm.co.jp/ 日本で特にユーザーの多いソフト。最新版ではサス・ライトという毛の描写に非常に優れたプラグインを搭載。	★★	Win/Mac	288.000円	株式会社ディ・ストーム
3ds Max http://gogo3d.doe.ne.jp/ ハイエンドソフトとして、Softimageと共に映像・ゲーム業界でのシェアは高い。	★★	Win	498.000円	株式会社ボーンデジタルほか
Softimage 3D/XSI http://www.avid.co.jp/softimage/ 数々の映画やゲームに使用されている業界で最もシェアの高いソフト。XSIは「もののけ姫」「A.I.」にも使用された。	★★★	Win	400.000円～	アビッドジャパン株式会社ほか
Maya http://www.alias-wavefront.co.jp/new_web/index.html ゲーム「ファイナルファンタジー」のオープニングムービーを作ったことで一般にも名を知られるようになったハイエンドソフト。	★★★	Win/Mac	390.000円～	株式会社ボーンデジタルほか
Bryce 5 http://www.mvi.co.jp/ 多彩なプリセットデータと直感的操作で、初心者に優しいソフト。発色が美しい。	★	Win/Mac	39.800円	株式会社メディアヴィジョン
Terragen http://www.planetside.co.uk/ 本物そっくりの景観が、瞬時に作れるフリーソフト。入力は殆どパラメータ形式だが慣れるとそれほど難しくはない。	★★	Win	フリー	

※ コースティクス:光の鏡面反射や透過・プリズムなどをリアルに表現するエフェクト(効果)のこと。
※ 景観ソフト:3D統合ソフトと違い、主に景観を作成するためのソフト。

3Dソフトの基本用語

3Dは専門用語(主に英語から来る)を頻繁に使用する。以下はよく使われる基本的な用語なので、3Dソフトを触る際にはチェックしておこう。

オブジェクト

ソフトの中の3D空間で作られる形状のこと。キャラクターも建造物も小物も総称してオブジェクトと呼ぶ。主にモデラーを使用して作成する。

モデラー

シーンに投入するためのオブジェクトを作成する機能。画面は大抵、上面・側面・前面・全体を見れるようになっている。3Dソフトの中には、このモデラー機能のみを搭載したものも有る。

ポリゴン

オブジェクトを形成する点・線・多角面のこと。一般には多角面ポリゴンを「ポリゴン」と呼ぶことが多い。3Dではこのポリゴンを一つずつ演算して画像を描画するのでポリゴンが多いと、レンダリング(演算)に非常に時間が掛かる。ゲームではポリゴン数の少ない「ローポリ」と呼ばれるオブジェクトを使用する。

シーン

オブジェクトを置いて、ライトを配置し、ポーズをつけたりカメラアングルを設定する部分。ムービーでは通常1秒間に30シーンを必要とする。

レンダリング

シーンやオブジェクトに設定した全ての条件を反映させて画像を描画させる事。光の追跡方法などにより、ソフトによっていくつかの手法がある。

デフォルト

初期設定値または状態のこと。

統合3Dソフト

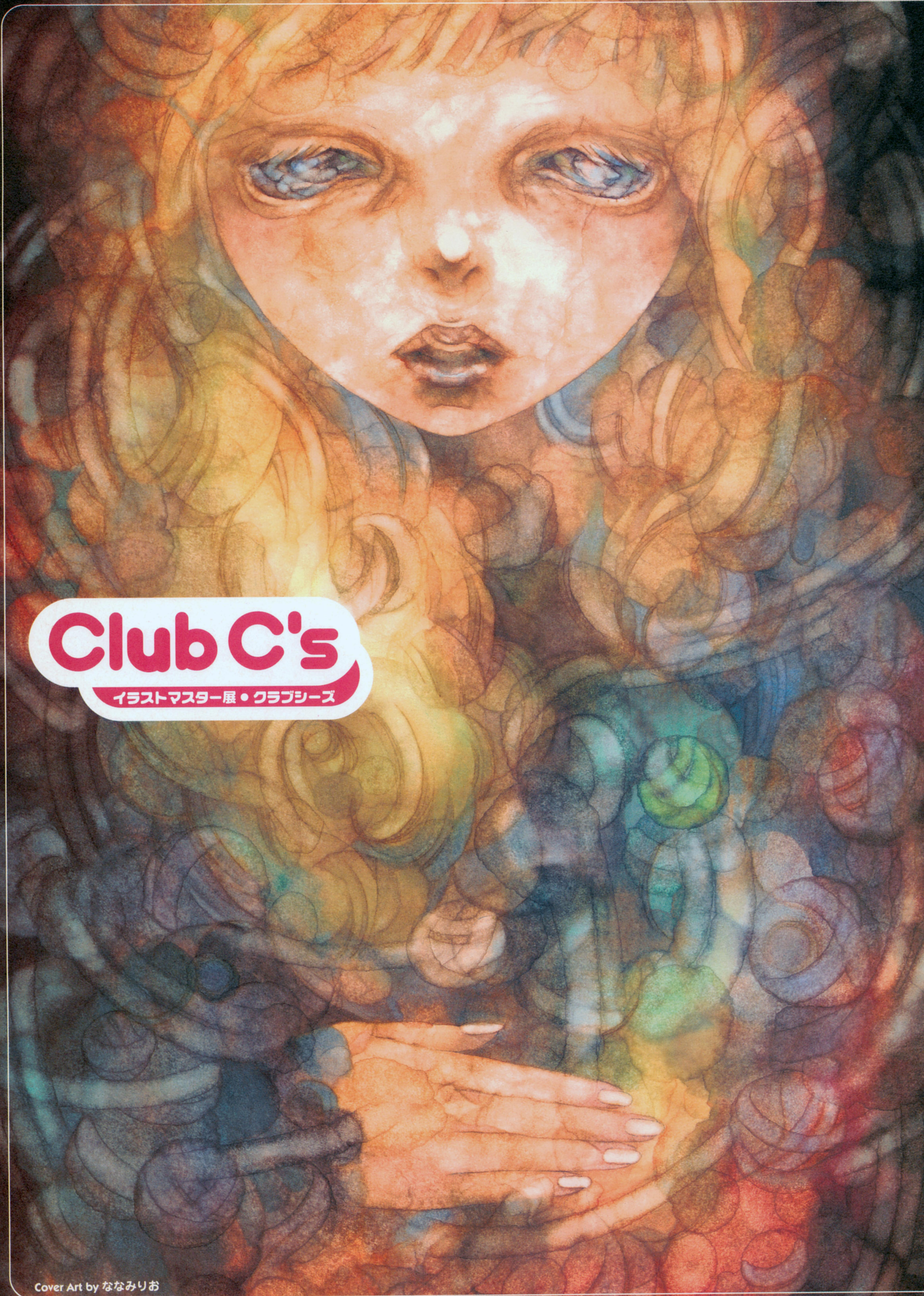
モデラー・レンダリングエンジン・アニメーション機能など総合的な機能を搭載している3Dソフト。対して、モデリングのみを行うもの、レンダリングのみを行うものもある。

ハイエンドソフト

統合3Dソフトの中でも、プロの現場で使用される非常に性能の高いソフト。値段も勿論高い。マシンの性能自体も高くないと、扱うのは困難。

Club C's

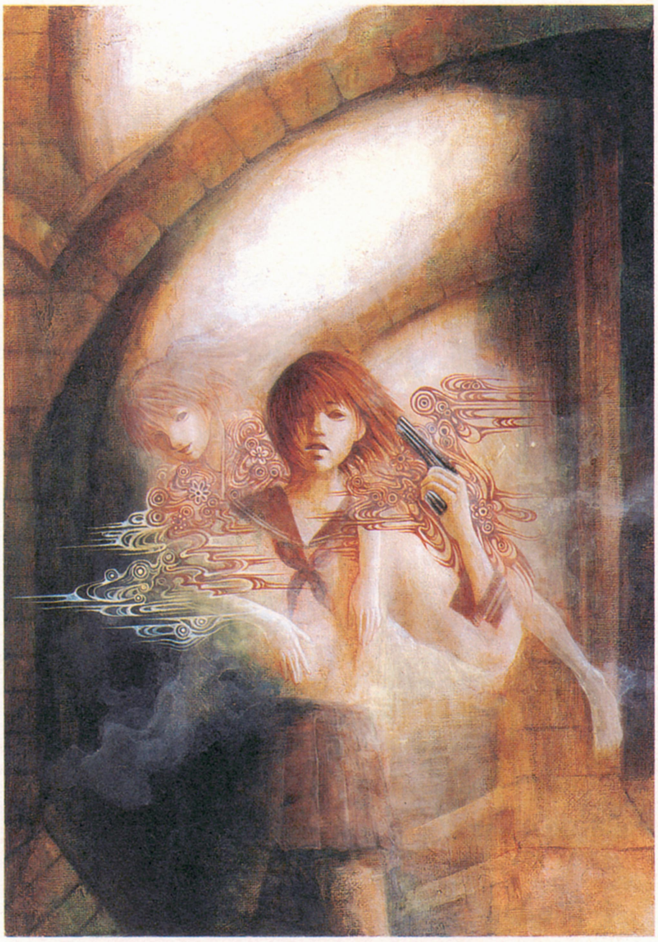
イラストマスター展●クラブシーズ



Cover Art by ななみりお

THE ILLUST-MASTERS

第32回 イラストマスター展



本誌のリニューアルも進む中、
いつもと変わらぬ皆さんの
熱意あふれるイラストの数々に、
編集部では嬉しい悲鳴を上げています。
今後もどうぞよろしくお願いします。

金賞 10 ポイント

[白昼堂々]

鹿児島県 **しのはら愛** 17歳

使用画材 ■ リキテックス
セーラー服大好きです。

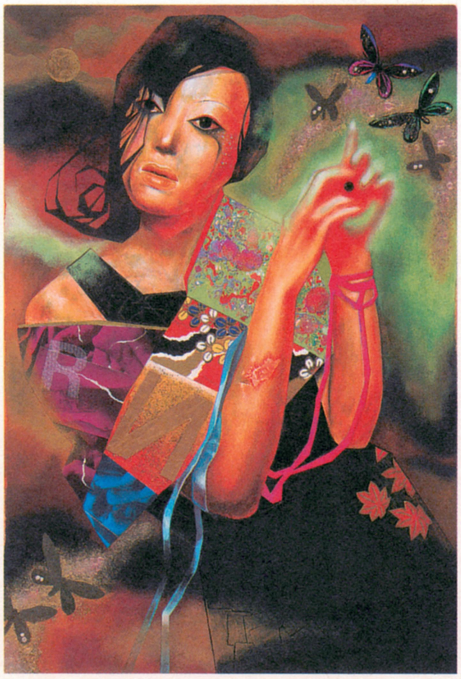
着実に実力を伸ばしてきたしのはらさんが、今回受賞しました。着彩するようになってからの伸び具合はめざましかった。夢とうつつが交錯し合うような表現が秀逸。ぼかすかと思えば文様でしっかりと描き込んだり。背景も塗り方を変えているのでしっかりとした存在感があります。次は遊びの部分を増やしたり、華やかな楽しさを心がけてみて。この調子で頑張れ！（光）

[キズ]

群馬県 **空丸** 23歳

使用画材 ■ アクリル絵の具 チラシ 写真 Photoshop 紙 ヤスリ テープ 和紙
傷ついてもやもやしてしまったりした時に考えることを絵にしました。夢や希望を捨てないでいれば、いつかは傷も風化して癒される時が来るだろうと信じて生きています。

抜群の構成力がすごい。コラージュに必要な、それぞれが強い意味を持つ断片を一つの作品に取り込むための明確な設計意図とバランス感覚、偶然が生み出す効果を最大限利用する観察眼を備えてます。非常にギミックに満ちていて面白いし、アクリル絵具のテクニックも抜群！（ま）



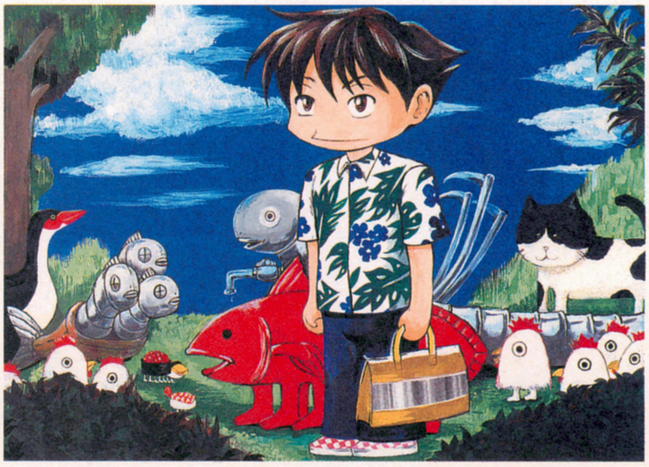
銀賞 8 ポイント

[旅路]

東京都 **ハムレット沖縄** 24歳

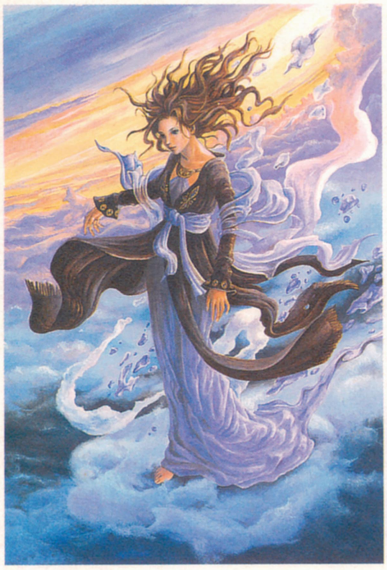
使用画材 ■ アクリルガッシュ
自分ではチキンウォークがお気に入りです。

いつもながら、一見ごく普通の景色を描いていると思いきや、どこか少しずつ微妙にズレている世界観がたまりません。チキンウォークもさることながら、ぱっと見はごく普通の猫ちゃんに興味津々です。今度はもっと細かい部分までこだわって描いてみてはどうでしょう？　独特の世界観が更に引き立つと思います。（K）



銅賞 6ポイント

◆◆◆◆◆◆



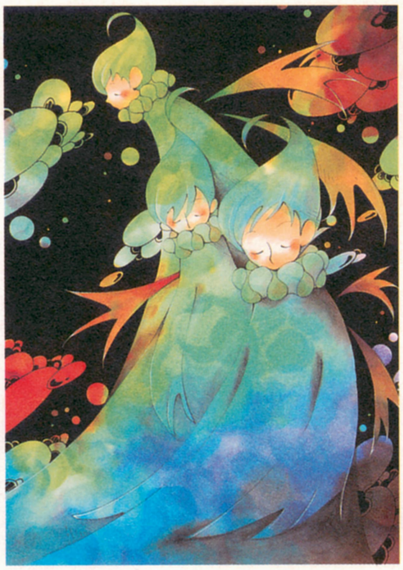
[夕立]

京都府 **オオネヒトミ** 30歳

使用画材■アクリル絵の具

一年経ったというのに相変わらずで。

紫色のバリエーションが光と影、熱と冷という相反する要素を重層的に表現しています。紫は画材によっては色出しが難しいのですが、アクリルの良さがここでも生かされていますね。次は何色？（ま）



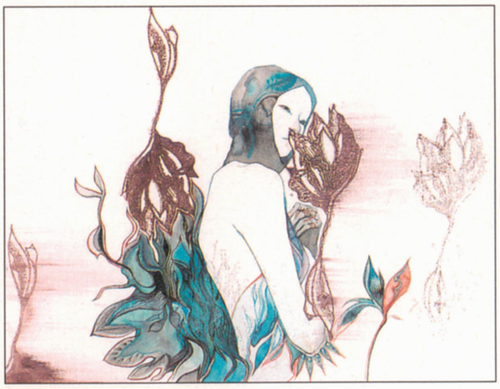
[夜ノ紡グ夢]

大阪府 **冴村あすあ** 26歳

使用画材■コピック 筆ペン ポスカ ブリードプルーフホワイト コピックマルチライナー

なんかゴチャゴチャした感じになってしまいました。

幻想的な、まさに夢の中の光景。ただ、コメントにあったようにゴチャゴチャした感じになってしまっているので、各部分の配色のバランスに気をつけて。(K)



[たしかあかかった花]

大阪府 **サタ**

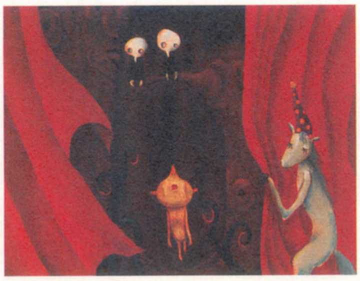
使用画材■カラーインク リキテックス

自分が見たい絵を目指して、まだまだ精進、精進。

かなり凝った描き方。えんじの花が版画のようであり、かすれ、背中にもうっすらと見える。銀色も隠し味に。でも、空間の生かし方がちょっと中途になった感じ。サタさんならもっとできるはず。(光)

佳作 4ポイント

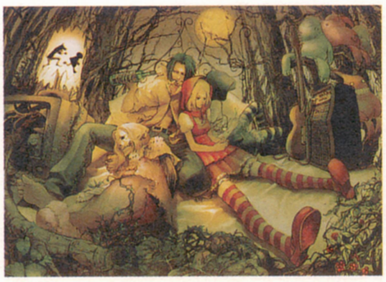
◆◆◆◆



[悪夢]

埼玉県 えりな

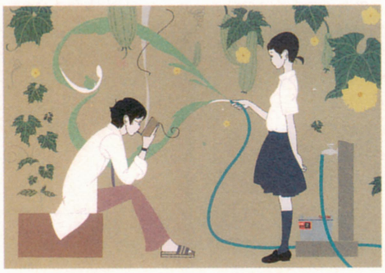
解像度が低いので細部までわかりにくいけど、赤系でまとめられた中に奥の世界の深さが表され、優しそうなキャラ達の変さが浮き彫りに。細かいところも丁寧に仕上げてみて（光）



[赤ずきんちゃん]

奈良県 BELとクスヒロ（合作）

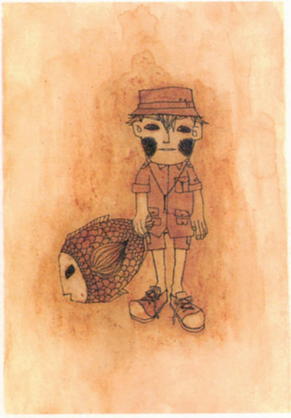
こういう世界観大好きです。ちょっと黄色味が強すぎるかな？とも思ったけど、それが月光ならぬ蛍光灯のような表現になっていて面白いね。影絵ランプにもうちょっと手を入れてほしかったかな（ま）



[無題]

大阪府 中村佑介 24歳

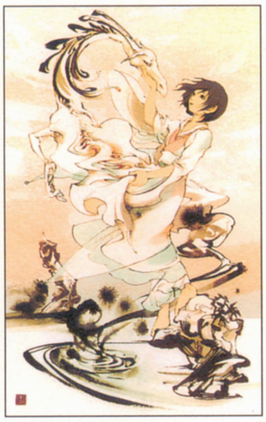
イラストレーターならではのシンプルな線を生かして、一つの世界を見事に表現しています。ある程度作風が固まってしまった印象があるので、個人的にはもっと冒険した作品も見てみたいです。(K)



[魚田くん]

大阪府 ゴシ 17歳

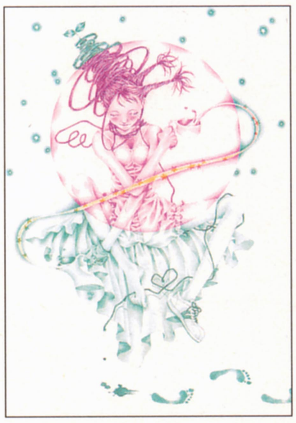
作者コメントに曰く「変わった画材（？）を」、ということで使ったのが紅茶と醤油とケチャップ。インパクトのある絵と相まって最高です。何よりその発想に脱帽。(K)



[風滞]

大阪府 なんかくれまん 23歳

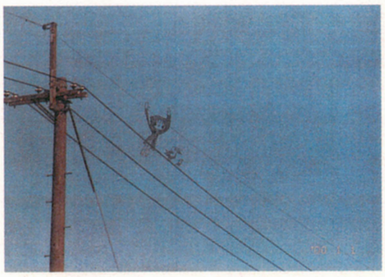
この作品は悪くないし、むしろ独自の表現力を完全にものにしつつあるけど、前作と比べると物足りない。作品にばらつきがあるので一歩先を見据えて精進しよう（光）



[素足]

千葉県 ネジ 21歳

非常に丁寧に陰影を描き出している。髪の表現やアクセントに入った黄色も素敵。ちょっとメリハリが強すぎる気もするのでそこに留意して、淡い世界をもっともっと表現してみよう（光）

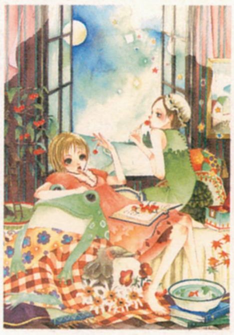


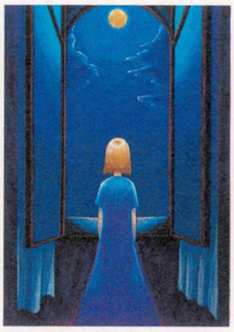
[バードウオッチング]

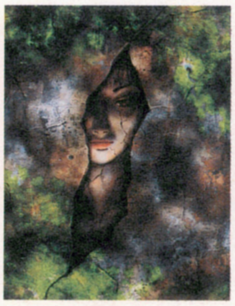
滋賀県 315 18歳

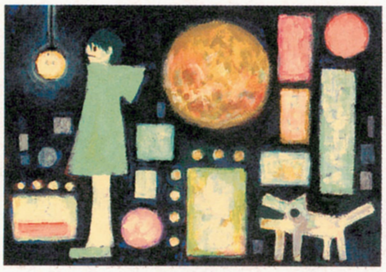
うわ、このシュールさは天然に面白い！写真をカラーコピーした上にペンで人と鳥を描き込んだだけなのにこの味わい深さ。でも細部まで神経使っていますよね。　00.1.1という日付けも意味深？（ま）

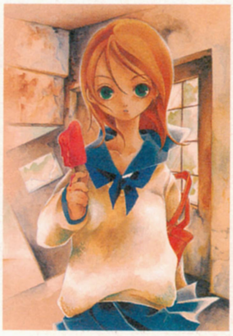
奨励賞 2ポイント

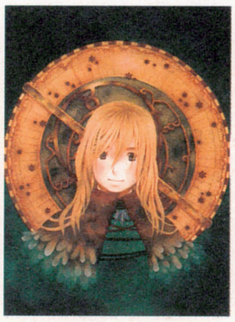

［星箱の唄さくらんぼの夢］福岡県 らきしす 23歳
これだけいろいろな中間色を使っているのにきれいにまとめる手腕はさすが！（ま）

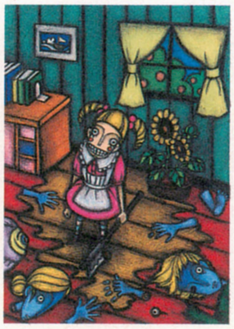

［残滓］千葉県 hidden
塗りの技術はまだまだだけど、青のグラデーションがいい。細部まで気を抜かずに（光）

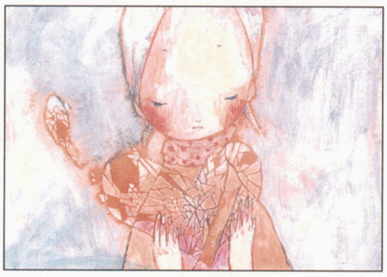

［残夢］神奈川県 K 23歳
壁の表現は質感を上手く出しているけど、人物の陰影にもうちょっと工夫が欲しい（K）

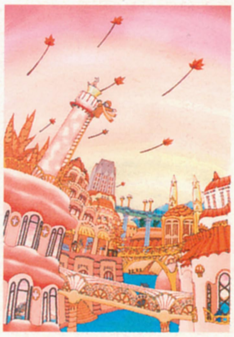

［ネオン］和歌山県 飛行キ 20歳
シンプルなのに力強い作品。大胆な形の配置で夜の街の光と影を表現。観察眼の鋭さを感じます（ま）

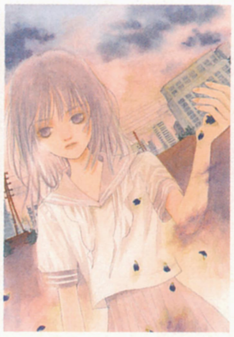

［アプリコット］茨城県 生頭一人 23歳
丁寧な仕上げに好感。また表現力が上がったね。世界観の変遷をまた見せて（光）

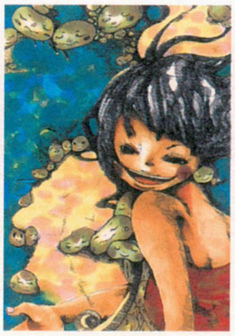

［アストロラーベ］石川県 逢川藍生 22歳
スキャンしてプリントアウトしさらに手を入れたとのこと。とても良い色味ですよ（ま）

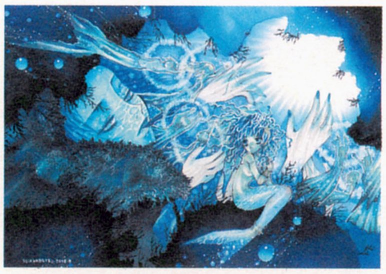

［リジー・ボーデン］千葉県 十二夜
変えた画風が更に良くなってます。このまま突き進んで。血だらけはしなくて正解かも（K）

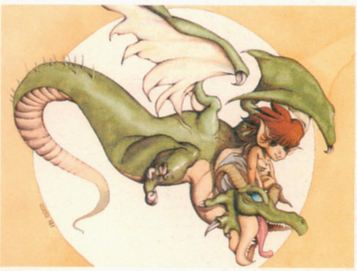

［きもち］東京都 オトコ 26歳
優しさにあふれた画面。画材を変えたからちょっと塗りも変えて遊んでみたら？（光）

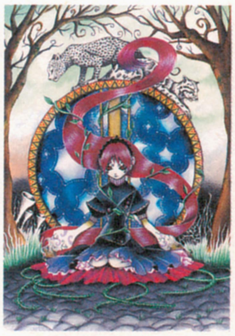

［誰何葛は散って］広島県 かみくぼまさはる 29歳
色出しが素晴らしい。今回はシンプルなだけに良さがダイレクトに伝わります（ま）

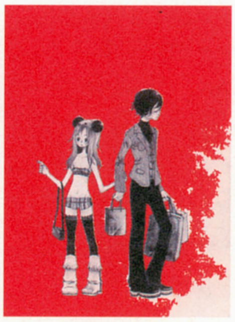

［誰そ彼時は…］静岡県 大滝薫
着実にステップアップしてます。次はテーマや構図を工夫してみては？（K）

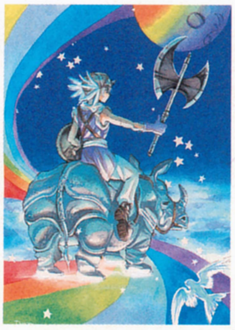

［わらいもちと少女］兵庫県 ゆみかた 19歳
ぱっと見た時、全体としてはぼやけてしまうので、強調したい部分を作ってみては？（K）

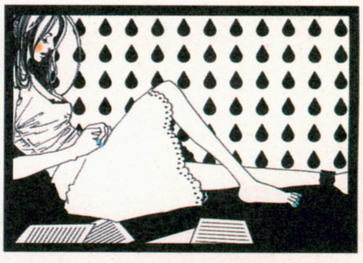

［光の追求者と水の傍観者］熊本県 華月そら 19歳
前回から格段に表現のレベルがアップしている。テクニックと表現の関係をモノにしつつあるね（ま）

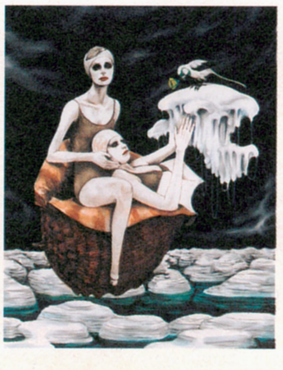

［遥か遠くまで…］京都府 樹 20歳
全体的にまとまっているけど、ドラゴンに求めた力強さが足りない感じ。(K)

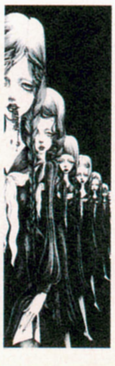

［闇の住人］大阪府 メリノウール
色数を抑えた方がいい絵が出てる。繊細でくすんだ色合いを大切に仕上げてみよう（光）

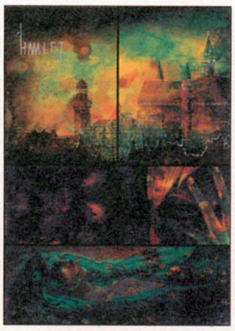

［Lolita 2002］静岡県 夢
赤い背景にモノトーンがステキ。人物に表情があるともっといいかも。（K）


［世界犀速の戦士］長野県 たもん
犀のお尻を描こうと思う、その心意気に一票。欲を言えば犀の質感かな。好きです！（ま）


［雨の日にこそ。］三重県 アキヲ 20歳
キャラだけでも決まってるけど一つのデザイン画風にきちっとまとめる力はさすが（光）

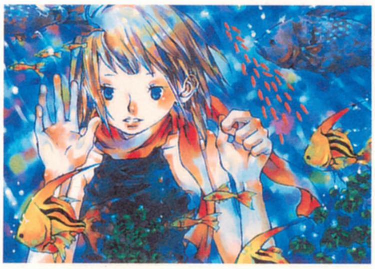

［うみそら］東京都 ミョージ 24歳
モチーフの表現がどんどん巧みになっていきます。もっと表現の幅を広げていって（光）

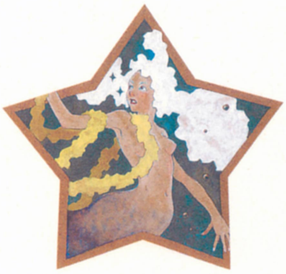

［少女万華鏡］福岡県 黒木こずえ 22歳
細い線と点描で仕上げられた絵。合わせ鏡のような無限の広がりと遊びの心を想起（光）

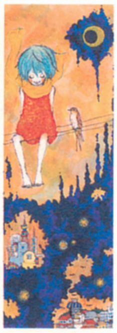


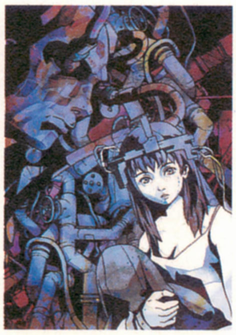
［ハムレットより「デンマーク城Ⅰ」「デンマーク城Ⅱ」「ハムレット」「オフィーリア」］
岐阜県 Hippe 21歳
素敵だったので４枚組全部載せました。マスキングインクのテクニックが美しい！（ま）

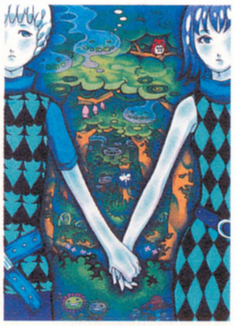
入選 1ポイント

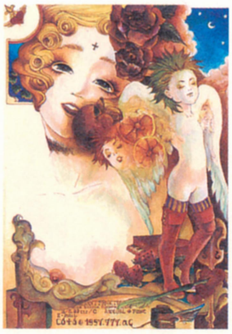

［水の夢］広島県 うらこ 21歳
色とりどりの水の世界なのに、色彩もうるさくなく綺麗にまとまっている。涼しげ（光）

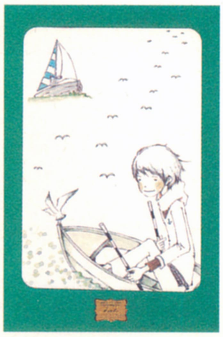

［スター］大阪府 セイミサミ 28歳
箱入りのアイデアがGOOD。変型用紙は構図が命！5枚組の出来にばらつきが（ま）

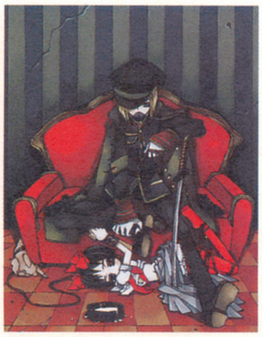

［風っ子の一休み］大阪府 華香 18歳
人物の表情が魅力的。隣の鳥にもなにか動きがあると面白いかも。（K）

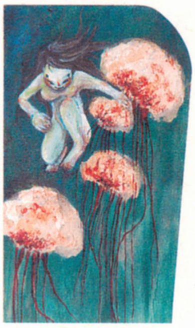

［弱気なあたしとパパ］神奈川県 安藤高行
構成はもう少しだけど、テクスチャーのお陰で平面の表現が一気に深くなった（光）

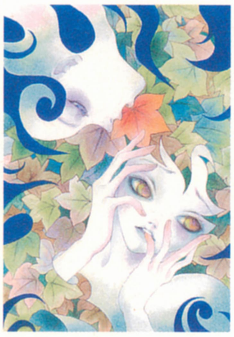

［TOGETHER］千葉県 虹乃カズミ 15歳
森の住人（？）達がカワイイ。このタッチでいくのならもっと大胆に攻めるのも。（K）

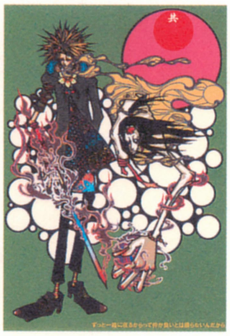

［ラブリーチョップ］神奈川県 古都 21歳
全体的に統一された色彩はいいです。後は細部までこだわって書き込んでみよう（K）


［放浪］京都府 ナキオ 20歳
切り取られた思い出の一幕のよう。空間が生きてる。モチーフももっと生かそう（光）

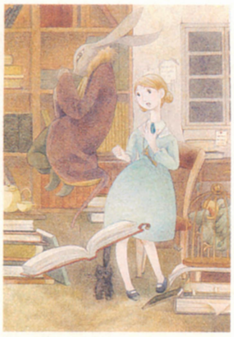

［豚の名前］兵庫県 蟹博章
まとまってるが色味のせいか女の子に目がいきがち。絵の中心を考えよう（光）

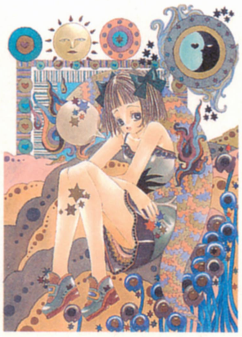

［ただよう］東京都 壱太助丸 18歳
前回よりデッサン力がついてる。ただ気になるのが右下の空き。次は構図を研究。（K）

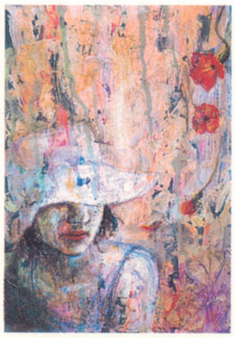

［あなたのヒトコトが］大阪府 まっこい
自分の視点を引いてみて、どこを強調したいのか、全体の配色を考えてみよう。（K）

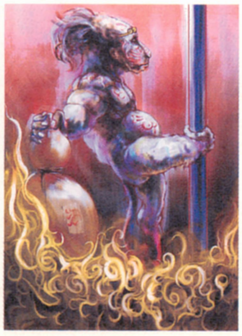


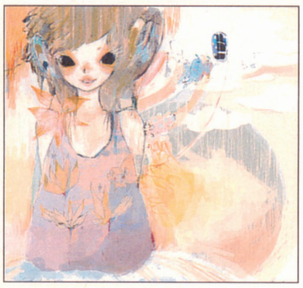
［共］大阪府 5 21歳
マンガチックなモチーフはＯＫ！炎はもっとデザイン的な処理がよかったのでは（ま）

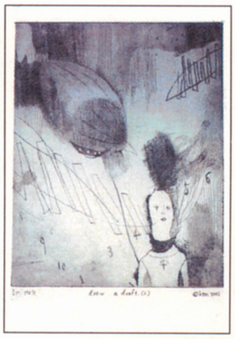

［夜あらし］新潟県 はに 20歳
温かな絵肌と雰囲気はいいので、一番目がいくところとそれ以外にメリハリを（光）

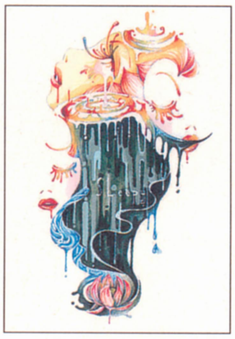

［かえる］沖縄県 あすみけいな
少女の肌色が色っぽくてステキ。寓意に満ちた世界観をきっちり表現できてます（ま）

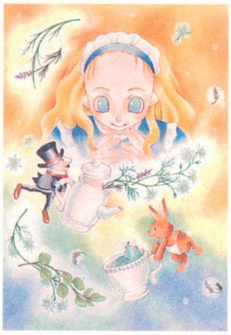

［哀］奈良県 sai 19歳
帽子の下の顔はどんな表情なのか気になります。次はもっとテーマを打ち出しても（K）

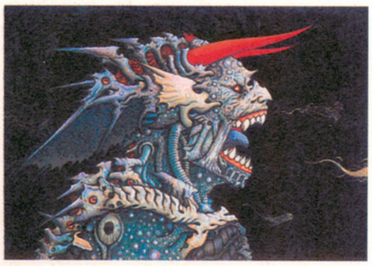

［天に等しい］東京都 米田卓也 22歳
迫力のあるタッチが個人的にツボ。ただ如意棒だけ主線が直線すぎて不自然かも。（K）

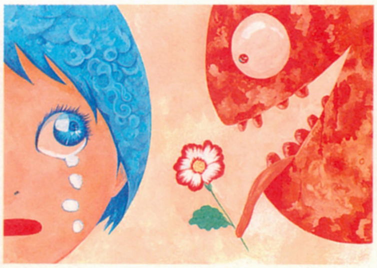

［あの子が夜を連れてきた］
大阪府 smile PECO 22歳
ラフさと可愛さが絶妙。髪の毛の部分にも少し工夫できたかな、惜しい（ま）


［Draw a draft］東京都 kzn 18歳
様々な技法でイメージ通りの雰囲気が。もっと描いてイメージを膨らまそう（光）

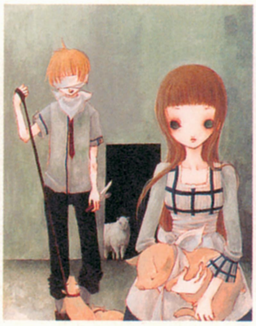

［Sleepy］香川県 ハーゴンのかつら 24歳
イメージ先行でテクニックが追い付いていない印象。画材を研究するとよいかも（ま）


［かおり］千葉県 カナヘビ
ポットの動物の表情が凄くイイ。もっと淡い画面にすると違った魅力があるかも（K）

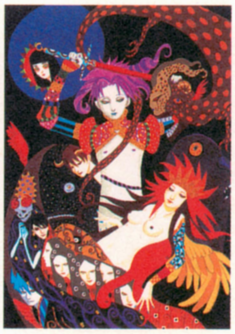

［Devil］大阪府 福地孝次 29歳
カラーインクテクが素晴らしい。非常に力のある人です。B2の大作も見てみたいですね（ま）



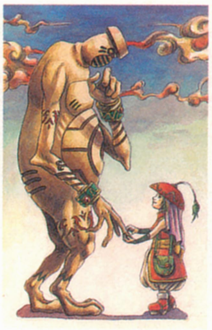
［お花をどうぞ］東京都 磯人 23歳
最初の投稿作を思い出します。粗いようで細かいテクスチャーがいい。岩絵具が何とも（光）



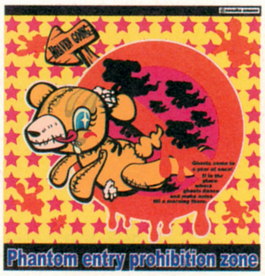
［みえない胃袋］東京都 小鳩指子 19歳
いつもの危うい雰囲気のギリギリの良さが物足りない。描く前に練り込もう（光）



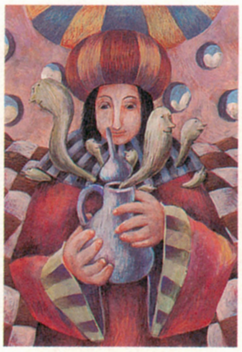
［未完の胎児］埼玉県 堀鮎子
ちょっとあっさり気味。この路線なら徹底的に描き込もう。画面をコントロールして（光）



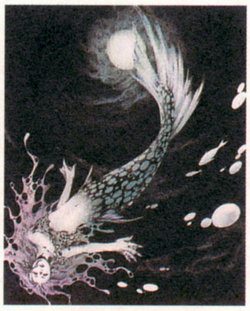
［ツチビト］大阪府 山口洋介 19歳
初掲載おめでとう！これからはオリジナリティを出していく研究を。雲は良い形です（ま）



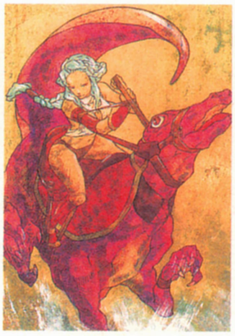
［Phantom entry prohibition zone］
大阪府 天野宗管
ポップと可愛さ、ブラックのブレンド比率は難しい。配色を変えて何枚も作ってみるといいかも（ま）



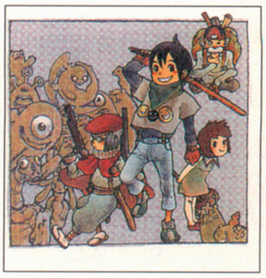
［生命誕生］北海道 すんさく 19歳
すごい生命が誕生してます。構図に工夫の余地あり。タッチももっと追求してみよう（ま）



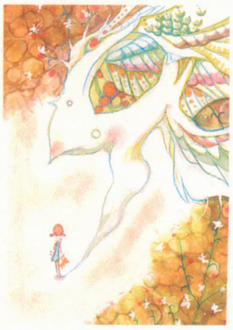
［泡］北海道 シグレマサナリ 18歳
点描で描かれた人魚は儚く何を思うのか？背景の黒でもっと流れを表現してもいいな（K）



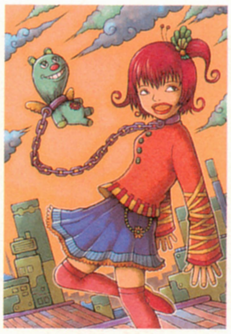
［B］神奈川県 松本 21歳
色、形、構図ともまだまだいろいろと伸びる余地がありそうな。次作に期待（ま）



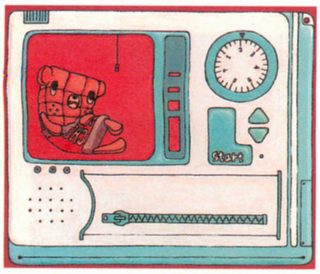
［モンスターをやっつけろ！］大阪府 彩秧19歳
楽しそうな感じは良く出てる。背景や色味にもう一ひねりあったらさらによかった（光）



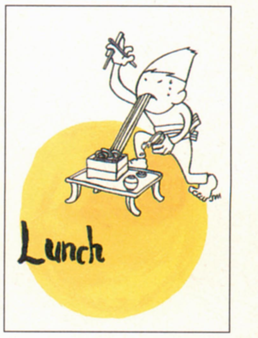
［のるぱるてちあ］京都府 西村真帆 20歳
優しい感じでまとまったけど、画材になれてない感じ。色々描き込んでみよう（光）



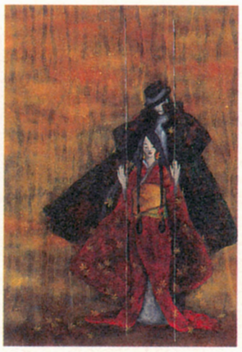
［イツモイッショ］埼玉県 イシウチ 23歳
背景と人物がくっきり分かれすぎかも。世界観や空間全体の表現に挑戦しよう（K）



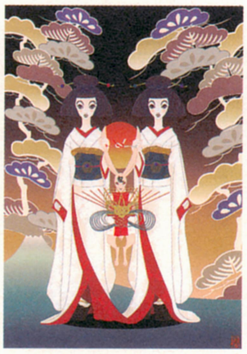
［レンジ］東京都 ハラコ 16歳
マジ動かして遊べそうですよ！でもダイアルはどーなってるの（笑）（ま）



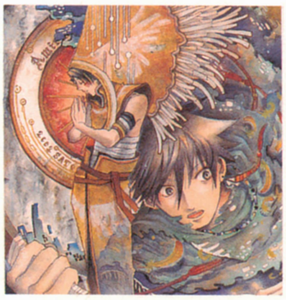
［かくとうらんち］愛知県 ハナダヨシキ 21歳
表情も動きもかわいい。連作で見せるより一作に集中した方が面白いのができそう（光）



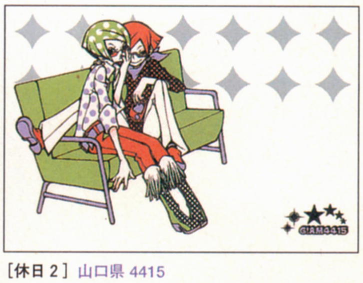
［赤い葉］大阪府 志伸 25歳
空間としての雰囲気は出ていますが、だからこそ、人物の細部まで書き込みを。（K）



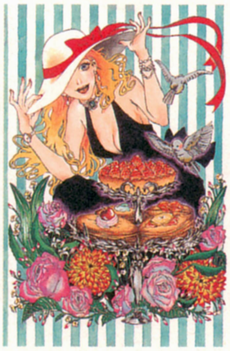
［結納（松に富士山）］神奈川県 櫻子 22歳
全体としてまとまっているけれども、どこかに焦点を決めて描くのもいいかも。（K）



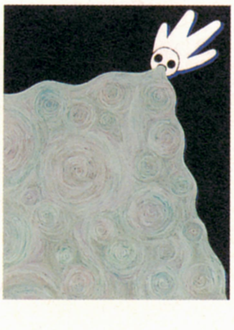
［奇蹟］千葉県 咲山サトノ 20歳
印刷に出なくても画材で工夫するのは○。もっと効果的な使い方を！（ま）



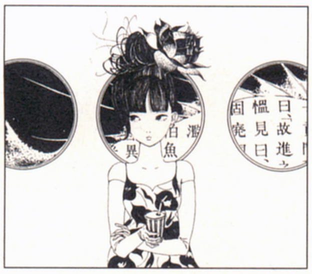
［休日2］山口県 4415
シンプルかつポップ。このタッチならもっと大胆にメリハリの効いた彩色も見てみたい（K）



［おやつの時間］東京都 三森多恵子 17歳
ホントに17歳？（笑）オールディーズなキッチュさがたまらない！しかしすごい画力だな（ま）



［吐く］岐阜県 彰木悠人26歳
吐いている物が妖しくていい。もっと変な世界が垣間見られれば面白かったと思う（光）

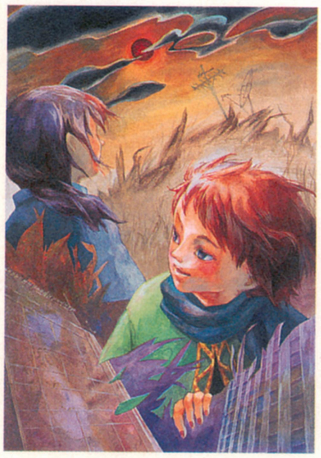


［無愛想タンゴ］兵庫県 松尾裕美 21歳
世界をきっちりと詰めているので、後はどれだけ細部に手をかけられるか（K）

編集部特別賞 3ポイント

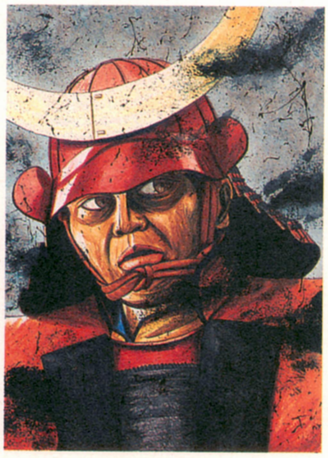
✦ ✦ ✦

✦ 読者審査員・路子賞 ✦



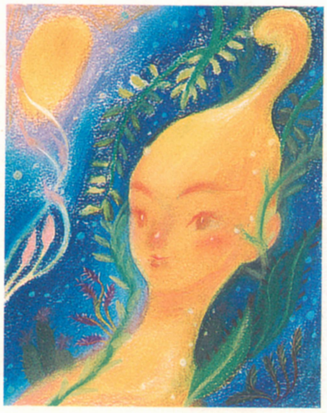
［規則正しい雑草］東京都 まんまる 18歳
これから何かが起こりそうなドラマチックな雰囲気に、強く魅かれました！光と影が意識された色遣いに、独特のタッチが生きていると思います。手前の人物の淡い表情も素敵です。

✦ まんたろう賞 ✦



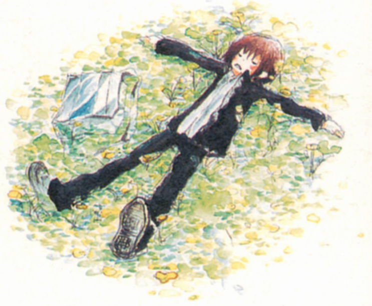
［三日月のもののふ］埼玉県 坂本龍哉 25歳
描きたいことを、伝わるように描く。こんなシンプルなことを改めて教えてくれた一作。テクニック云々以前の創作パワーの原点を見た思い。坂本君ありがとう！（ま）

✦ 光 賞 ✦



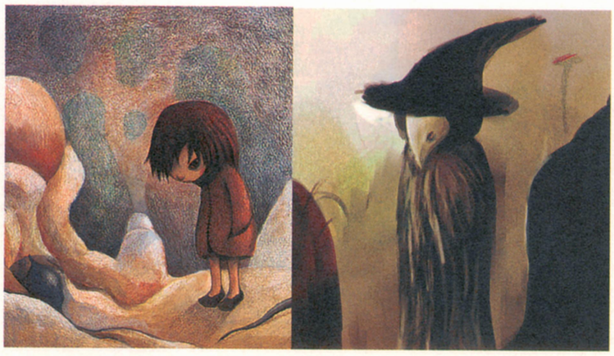
［月の声］ 大阪府 古川彩火 25歳
最初古川さんだと気づかなかった。それだけ新たな表現力と世界観、タッチが画面に凝縮している。月夜の光、青の美しい表現、外国の絵本のような雰囲気がとてもいい。この調子でもっと作品を見せて（光）

✦ 読者審査員・なのかつき賞 ✦



［春空］ 千葉県 岩沢朔 19歳
注目すべきは顔でしょうか。ほ～ら、すごく気持ち良さげな顔！こういう「のほほん」としている絵、好きですね。少しラフになってるところに親近感沸くし。(笑)

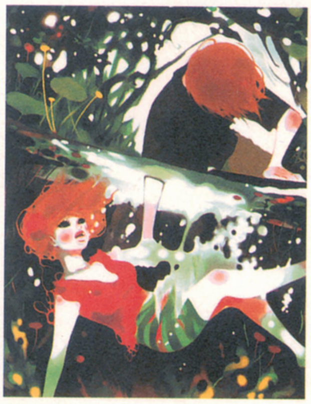
✦ K-6号賞 ✦



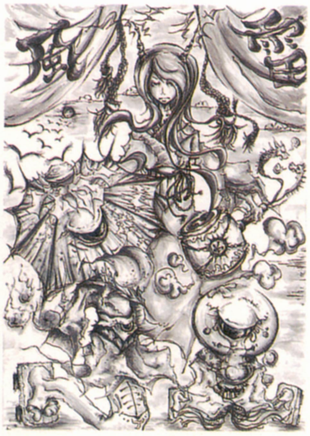
左［こどくと私］・右［くろぼうしの男］埼玉県 アニュウリズム
最初に言っておきましょう、理屈抜きでこの世界観が大好きです。佇む人物には、どこか寂しく、どこか懐かしさを感じます。前回よりも塗りや表現力が着実に上がっていますね。このまま突き詰めるのもいいですが、そろそろ全く違った別の構図やテーマに挑戦してみるというのもどうでしょうか？　見てみたいです。(K)

初投稿賞 3ポイント

✦ ✦ ✦



［しずむこころ］ 兵庫県 ミンチ
PhotoshopとPainterを使い、揺れる水と心を表現することに成功しています。黒、白、赤、緑の配色のバランスがいい。もっと表現に磨きをかけて、次に期待！（ま）



［一人前］ 長野県 空 16歳
いろんな妖怪を、形もデザインチックにまとめてある。このアイディアが見ていて楽しい。今後はこの雑多感をどう生かしていくのか、画面のメリハリ、色彩表現などにもこだわってみよう（光）

入選まであと一歩！

■山本ダケコ［石川県・16歳］ ■東山未来［京都府・19歳］ ■スイト［埼玉県・19歳］ ■S.of.L［埼玉県・22歳］ ■淡路ユウイチ［北海道・17歳］ ■松五朗［千葉県・21歳］ ■夏彩あやこ［神奈川県・18歳］ ■太平洋海［埼玉県・27歳］ ■真香［東京都・15歳］ ■takuchi［東京都・20歳］ ■大野香澄［神奈川県・21歳］ ■斎藤里美［大阪府・26歳］ ■清水亜也［兵庫県・19歳］ ■ヨハネ［静岡県・18歳］ ■文美［東京都］ ■サナエ［北海道・26歳］ ■宮沢千彩［福岡県・18歳］ ■影井由宇［神奈川県・29歳］ ■視宝帝［山口県・25歳］ ■トモエアキハル［東京都・18歳］ ■岡川サキ［山口県・17歳］ ■助六［東京都・17歳］ ■紀伊尊澄［栃木県・18歳］ ■サクラ［神奈川県・15歳］ ■高山花蛾［和歌山県］ ■かなうた［兵庫県・20歳］ ■PEZ［兵庫県・28歳］ ■もずめ［神奈川県・27歳］ ■せきねゆき［埼玉県・24歳］ ■M［埼玉県］ ■詩常［東京都・25歳］ ■NTノア42［北海道・28歳］ ■ミュウ［東京都・21歳］ ■香恵［福岡県・18歳］ ■夜舟［福岡県・27歳］ ■碧風羽［埼玉県・18歳］ ■Ryo［大阪府・20歳］

■投稿規定は146ページをご覧下さい。

■今回の読者審査員■

静岡県・路子さん
「投稿作品を実際に生で見ることができ、本当に勉強になりました。描いた人のパワーをビシビシ感じることができて、自分にとってとてもいい刺激になったと思います。私も頑張るぞー！」

福岡県・なのかつきさん
「自分の世界をそれぞれ持っていらしゃって本で見るのとはまた別の感動を覚えました。有意義な時間をすごさせて頂きました。楽しかったです」

Present　画材とグッズを13種類・37名様にプレゼント!!

1

CLAMP
CLAMP 2002

CLAMPサイン色紙
2名様

2

グッドタイムズ バッドタイムズ
広井王子

広井王子サイン入り
「グッドタイムズ　バッドタイムズ」
3名様　提供・レッド・エンタテインメント

3

2002.9.18
幸村誠

太田垣康男＆幸村誠サイン色紙
1名様

4

ComicStudio Aqua

コミックスタジオアクア(Mac版)
2名様　提供・セルシス

5

SHINJYUKU
YOKOHAMA
Tools
街フォト

街フォト素材集「Vol.1 新宿編」
街フォト素材集「Vol.2 横浜編」
各**3**名様　提供・トゥールズ

6

弟よ!イッたな!
GONGON(B-DASH)
みんながトニオでちゅ!

菅原そうたサイン入り
『みんなのトニオちゃん』
3名様　提供・文芸社

7

ComicStudio EX&Standard
HOW TO MAKE THE COMICS

菅野博之サイン入り
『ComicStudioで学ぶ新世紀マンガ技法』
3名様　提供・ソフトバンク パブリッシング

8

鄭問畫集
鄭問之三國誌

鄭問畫集　鄭問之三國誌
3名様　提供・角川書店

9

松本花
ティンク・ティンク
3名様　提供・新書館

10

Square
Square
Square
Square
Square

ブック・スクエア
5名様　提供・ホルベイン画材

11

IPM
ポスター4種セット
5名様
提供・IPMアート

12

貞本義行展　ポスター
3名様　提供・角川書店

13

アートトレース台C型
1名様　提供・アートカラー

Web Comickers

コミッカーズの最新情報や関連書籍はもちろん、編集部日記、過去のイラストマスター展受賞作、オンラインギャラリー――などなど、ここでしか体験できないコンテンツが満載。読者の皆様どうしで和やかな交流が楽しめる掲示板にもぜひとも参加を。メールマガジンも配信中です。

http://www.bijutsu.co.jp/comickers/

Next Issue

特　集

Material & Technique Now!! (仮)

カラー作品であれ、モノクロ作品であれ、作品を表現する方法はそれこそ無限に広がっている。次号のコミッカーズでは「作品の描き方」をテーマに、最新の画材事情とテクニックを徹底追跡します。

次号は2003年1月12日頃発売予定

Comickers

みんなの声を編集部に聞かせてください　豪華!! 愛読者プレゼント

プレゼント応募ハガキはこれ!

【1】CLAMPイラスト入りサイン色紙
各１名計2名様

【2】広井王子サイン入り
「グッドデイズ　バッドデイズ」
3名様　提供・レッド・エンタテインメント

【3】太田垣康男＆幸村誠サイン色紙
1名様

【4】コミックスタジオMac版
2名様　提供・セルシス

【5】街フォト素材集「Vol.1 新宿偏」「Vol.2 横浜偏」
各３名様　提供・トゥールズ

【6】菅原そうたサイン入り「みんなのトニオちゃん」
３名様　提供・文芸社

【7】菅野博之サイン入り
「ComicStudioで学ぶ新世紀マンガ技法」
3名様　提供・ソフトバンクパブリッシング

【8】鄭問畫集　鄭問之三國誌
3名様　提供・角川書店

【9】松本花「ティンク☆ティンク」
3名様　提供・新書館

【10】ブック・スクウェア
各1名計5名様　提供・ホルベイン画材

【11】IPMポスター4種セット
5名様　提供IPMアート

【12】貞本義行の仕事展 ポスター
3名様　提供・角川書店

【13】アートトレース台C型
1名様　提供・アートカラー

料金受取人払
神田局承認
7399

差出有効期限
平成16年7月
11日まで

切手をはらずに
このままポストへ

POST CARD

101-8796

東京都千代田区
神田神保町 2 - 38
稲岡九段ビル 8 階
美術出版社

Comickers 編集部
2002年秋号 愛読者アンケート 係

ふりがな 住所　都道府県 （〒　　）	
ふりがな 氏名	年齢 性別
学校／職業	
電話 （　　）	
e-mail アドレス	

希望プレゼント番号
第1希望 □　第2希望 □

愛読者アンケート＆読者プレゼント

プレゼント応募のきまり

★アンケートハガキの記入欄に希望する賞品の番号を書いてください

★抽選のうえ、賞品の発送をもって当選のお知らせとさせていただきます（発送はしめきりから多少日数がかかります）

★応募しめきりは2002年11月30日当日消印有効です

料金受取人払
神田局承認
7399

差出有効期限
平成16年7月
11日まで

切手をはらずに
このままポストへ

POST CARD

162-8790

東京都新宿区市谷台町 7
HAL 21 2階
河出興産株式会社
（美術出版社 メールオーダー窓口）

Comickers
メールオーダー 係

ふりがな 住所　都道府県 （〒　　）	
ふりがな 氏名	年齢 性別
学校／職業	
電話 （　　）	
保護者署名	印

都道府県　区町村
書店

008

メールオーダー

メールオーダーのきまり

★57-60ページに商品カタログがあります　支払方法など詳しい説明をよく読んでからお申し込みください

★書名と商品番号をはっきりと記入してください　代金は正確に計算し、自分でもメモをとっておくことをおすすめします

★支払方法、在庫状況、美術出版社のその他の刊行物などについての問い合わせ先
美術出版社・営業部
電話 03-3234-2151

おもしろかった記事を5つあげてください

1 表紙&ピンナップ・桜瀬琥姫
2 インタビュー・CLAMP
3 インタビュー・直良有祐
4 インタビュー・広井王子
5 エンターテイメントの現在
6 ゲームクリエイターにTRY!
7 アニメーションでの表現
8 映像作品を制作・発表しよう
9 サブカルの楽しみ方
10 専門学校で学ぼう！
11 貞本義行の仕事展
12 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX
13 水木しげる「妖怪世界遺産」「萬國百怪封印之匣」
14 小松原一男「アニメーション画集 Animator The Great」
15 冨士宏「午後の国物語」
16 菅原そうた「みんなのトニオちゃん」
17 松本花「ティンク☆ティンク」
18 横尾忠則「森羅万象」
19 「手塚治虫の奇妙な資料」
20 C's pressミニ情報
21 菅野博之の「漫画のスキマ」
22 春沢一 「東方楽園見聞録」
23 ハードSF対談 太田垣康男×幸村誠
24 SPECIAL PIN UP 韮沢靖
25 桜瀬琥姫の世界
26 ステップアップ・ホームページ ～お手軽・簡単・ホームページ改造術～「第2回：JAVA SCRIPTに挑戦」
27 簡単3Dソフトに挑戦!
28 イラストマスター展
29 Club C's・クラブシーズ
30 裏表紙・マクソン×湯キリコ

□
□
□
□
□

Comickers
Color Technique Magazine Issued Quarterly Visual Supporter Vol.34, AD2002

2002年・秋号

みんなの声を聞かせてください。

今号のコミッカーズを購入した理由は？（いくつでも）
1、特集の内容が気に入ったから
2、インタビュー記事が読みたかったから[作家名　　　　　　　　　　]
3、描き下ろしイラストがあったから[作家名　　　　　　　　　　]
4、初めて知る作家・情報があったから[　　　　　　　　　　]
5、テクニックが載っているから[　　　　　　　　　　]
6、毎号買っているから
7、その他[　　　　　　　　　　]

今号に登場した作家への感想などをご自由にお書きください

今後取材してほしい作家（マンガ家、ゲームクリエイター、イラストレーター、アニメーターなど）やテーマを教えて下さい

「ぜひ詳しく知りたい、紹介して欲しい！」という画材や、技法などがありましたら教えてください

フリースペース 連載記事への質問、先生や編集部へのおたより、読者のページ「club C's」への投稿・イラストなどにご利用ください

質問・投稿のコーナー名：

ペンネーム：

Comickers
Color Technique Magazine Issued Quarterly Visual Supporter Vol.34, AD2002

2002年・秋号

●該当する項目に✓印をつけてください

メールオーダー・サービス申込書

このハガキ1枚でご注文の本を宅配便でお手元にお届けします。57-60ページに商品カタログと詳しい説明が載っています

□ **美術出版社の本、コミッカーズのバックナンバーを注文します**

コミッカーズ年間購読予約申込書

1年間（4冊分）のコミッカーズを毎号ご自宅までお届けします。年間購読予約についての詳しい説明は154ページを読んでください

□ **次号よりコミッカーズの予約購読を申し込みます**

4冊分＝税込み4800円・送料小社負担

記入日　　　年　　　月　　　日

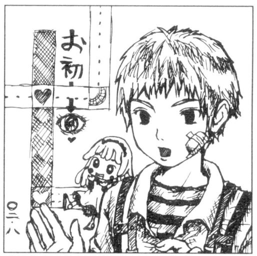
書名	冊数	本体価格
合計冊数・合計金額（本体価格）		A
発送手数料（税抜）		B 362
小計（A+B）		C
消費税5%（C×0.05）1円未満は切り捨てとなります		D
合計金額（C+D）		

山本ダケコ［石川県・16歳］

木夢［東京都・16歳］

このはな咲耶［群馬県・19歳］

宝城麻［大阪府・20歳］



夏時空［埼玉県・16歳］

船越［千葉県・15歳］

タトエバ♪
ソレガ♫
ナイチャウクライ
ツラクテモ♪
心から歩こうと願えば
長い道のりでも
歩ける

二戸藍珠［埼玉県・22歳］

ハチマン［東京都］

Club C's クラブシーズ

文・平沢ケンゴ　イラスト・ななみりお

クラブシーズもリニューアル！
新ナビゲーターのナオちゃんと柴田さんをよろしくね！

zoea［群馬県・18歳］

I like Summer very much!!

眠兎［沖縄県・20歳］

香恵［福岡県・18歳］

伊吹影［富山県・17歳］

初…!
でも愛読1年たちました!!
万歳!!
コミッカーズ最高っ♡

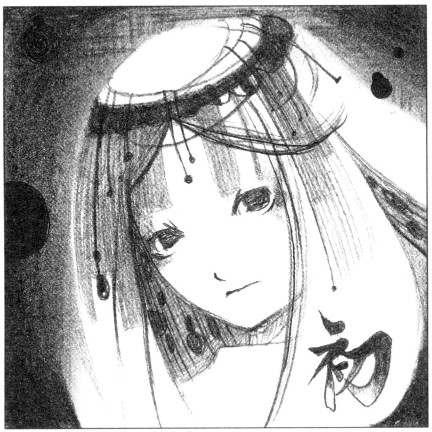
サワヒロ泰之［神奈川県・22歳］

Can［京都府・16歳］

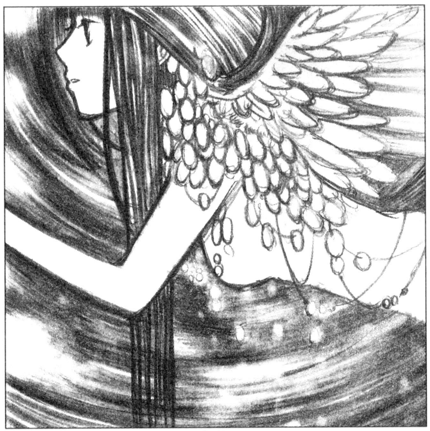
カナ　コデマリ［京都府］

me!
Comickersは
書店でふと
見かけたことが
キッカケで買い
はじめました。
今では もう
手ばなせない
私のセンセイです。
miz.A

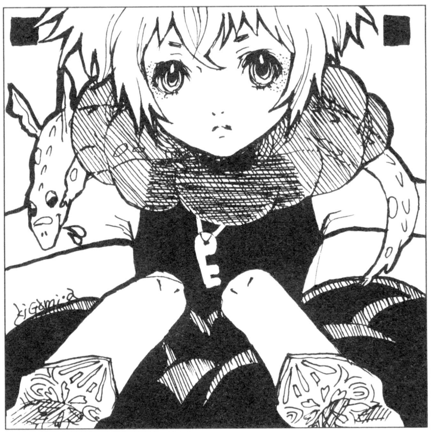
Miz／A［埼玉県・17歳］



テツヤ［千葉県・16歳］

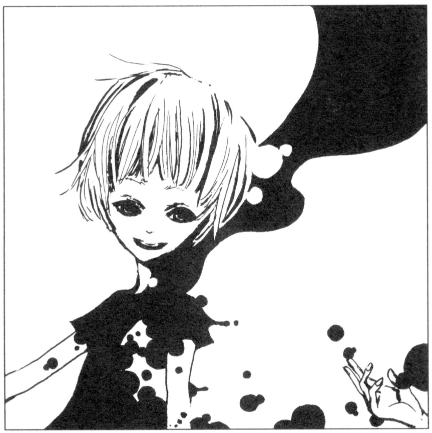


まどかりん［愛知県・22歳］

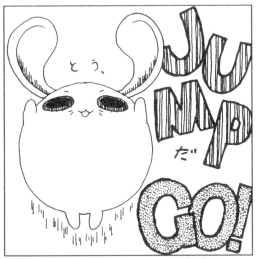


桔神玲［福岡県・18歳］

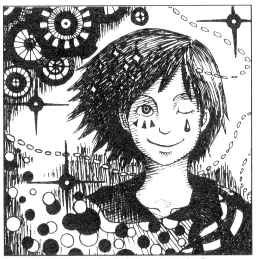
●正方形にこめる想い
モノクロキューブギャラリー



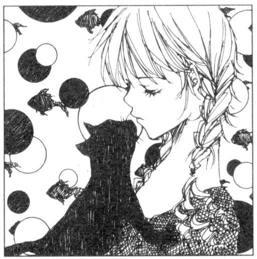
ミヤ［埼玉県・16歳］



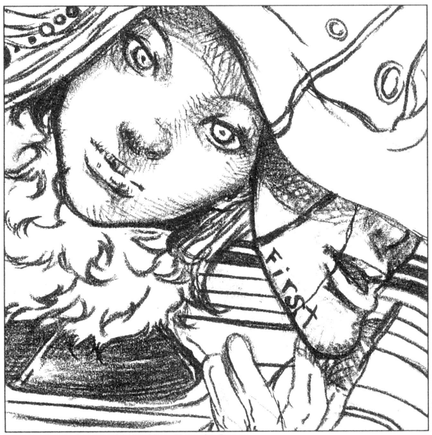
彰木悠人［岐阜県・27歳］



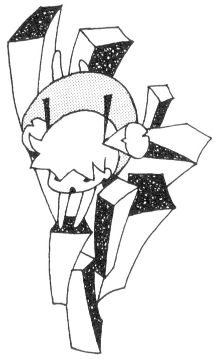
イダ秀一［東京都・16歳］

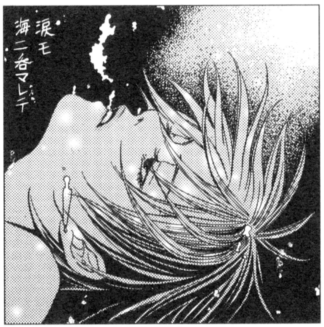


ぱんだ20号［大阪府・20歳］

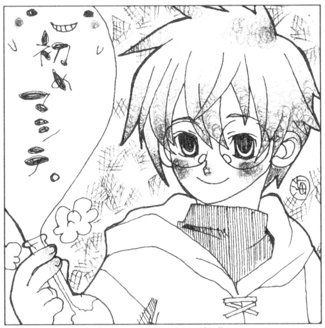


GLOSS［京都府・19歳］

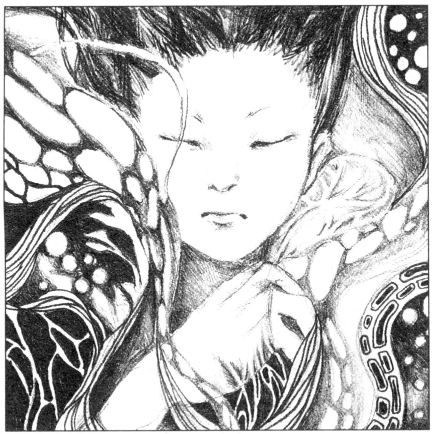




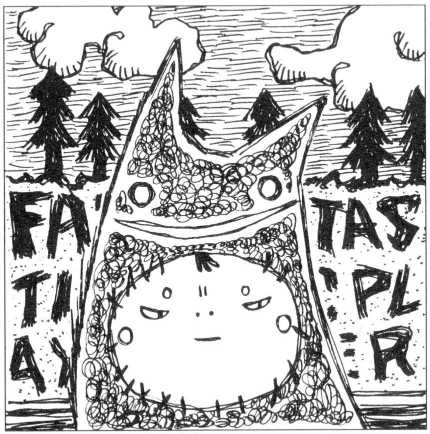
キギリ　ユヤ［大阪府］



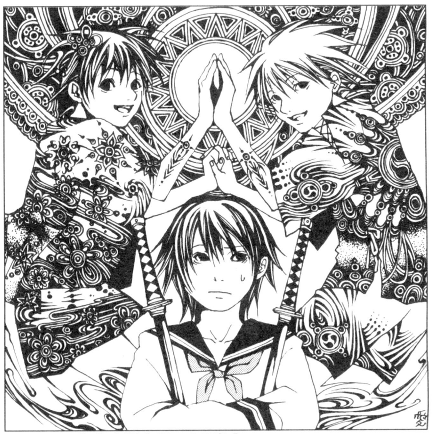
海野うるめ［広島県・16歳］



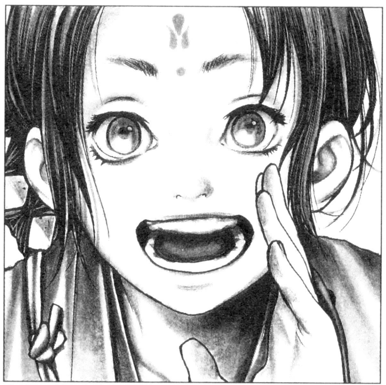
佐藤・E・充［京都府・20歳］


FANTASY
TIA PLER

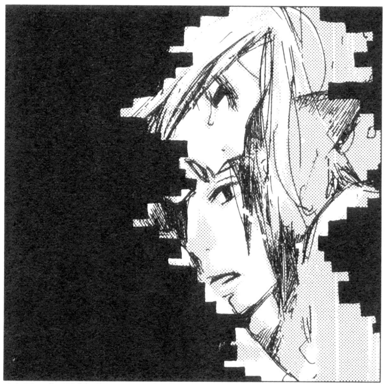
あまのそーすけ［大阪府］



しのはら愛［鹿児島県・17歳］

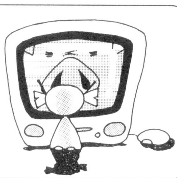


シムロ技研［千葉県・22歳］



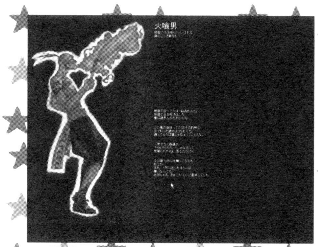
はる［千葉県・16歳］

●Welcome my HP 電脳の小部屋



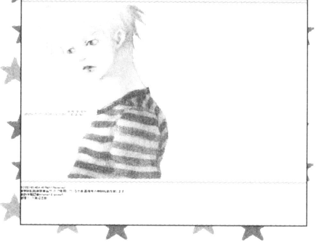
ALBIREO http://albireo.rocket3.net/

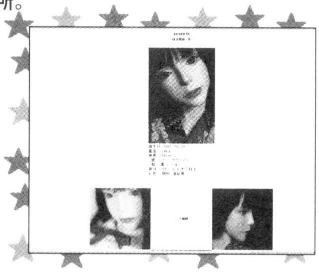
イラマスでおなじみ流耶さんのサイトです。こまめに更新される豊富なギャラリーと、全て手打ちのタグで作られているというムダのないページ設計は必見です。



Illustration&DOLLsite"ZZZ" http://www1.linkclub.or.jp/~hisaba/zzz.html

久葉征志郎さんのイラストと自作球体関節人形を中心にしたサイトです。天野可淡さんの影響を受けて作り始めたという、球体関節人形の怪しい魅力が見所。

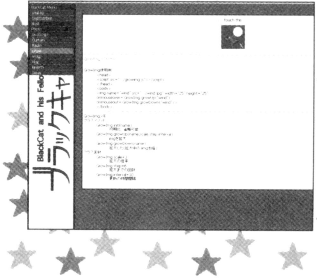




BlackCat and his fellows http://www8.ocn.ne.jp/~blackcat/

かみくぼまさはるさんのイラスト＆写真サイトです。そのほか、シンプルだけれど一風変わったJavaScriptが公開されており、サイトデザインに困っている人には、大いに参考になるはずです。

ブラックキャ
BlackCat and his Fellows



激安！
スクリーントーン ショッピング
トーン、ペン、インク、原稿用紙、資料本
まとめてホームページで注文できちゃう！
オンラインショップ『画材屋』OPEN!!
http://www.manga-g.co.jp

主類	定価	1～99枚	100枚以上
ブライトシールトーン	210円	170円	160円
アイシースクリーン	480円	385円	365円
アイシースクリーンジュース	350円	280円	260円
イラストスクリーン	250円	195円	185円
イラストテックス	400円	315円	295円
スクリーントーン	590円	460円	430円
スクリーントーンII	730円	580円	540円
コミックスクリーントーン	350円	270円	250円
Jトーン	280円	215円	205円
デザイントーン	350円	270円	255円

種類	定価	1～99枚	100枚以上
デリータースクリーン	280円	215円	205円
マクソンコミックパターンBIG	280円	215円	205円
アイシーコピー（A4）5枚組	1,100円	860円	805円
アイシーコピー（B4）5枚組	1,400円	1,100円	1,030円

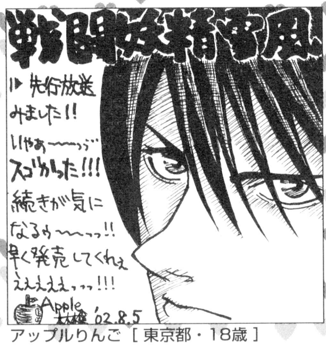
日本とアジアのマンガ情報が満載
『漫画新聞』毎月発行中！
●1部購入　300円
●半年購読　1800円
●1年購読　3500円
上記3タイプからお選びいただけます。現金書留、切手、為替のいずれかでお申し込み下さい。1部購入の際、バックナンバーには数に限りがありますので事前に☎やメールでお問い合わせ下さい。漫画新聞に関するお問い合わせは……☞　☎03（3785）4429/info@manga-g.co.jp

●トーンの送料は次の通りです。
・本州都道府県と四国全県￥500
・北海道と九州全県　￥600
・沖縄県と各離島地域　￥1,300
●定価に消費税は含まれておりません。お買い求めになられた総金額に消費税5％を加算してください。
※商品総額×1.05＋送料
●ホームページ以外のご注文方法は、種類、番号、枚数、送金金額を記載して、現金書留、切手、小為替のいずれかでご送金ください。尚、商品はご注文されてから約一週間以内で、お手元にお届けできます。
【注】左記の価格は1枚あたりの値段のことで、100枚以上とは、同一種類のトーンで100枚以上（品番は違って可）という事です。お問い合わせは右記画材部まで。

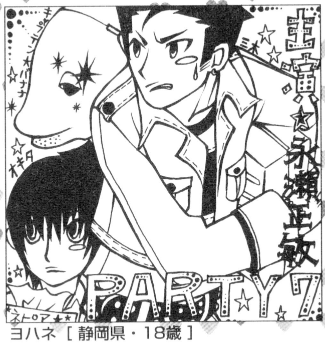
日本漫画家協会賛助会員／マンガジャパン賛助会員
日本漫画学院
〒142-0054 東京都品川区西中延1－3－78
☎03（3785）4429

私のイチオシ！

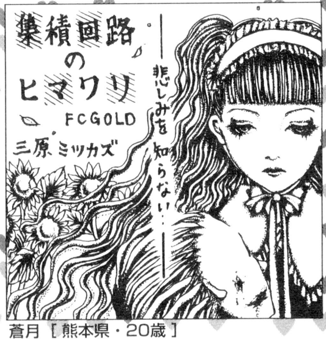
私設応援団


戦闘妖精雪風
▶先行放送
みました!!
いやぁ～～～っっ
スゴかった!!!
続きが気に
なるぅ～～～っっ!!
早く発売してくれぇ
えええええっっっ!!!
Apple 林檎 '02.8.5

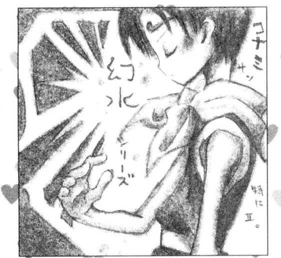
アップルりんご［東京都・18歳］


キングデブバナナ
三木
オキタ
ネトロア
PARTY7
永瀬正敏

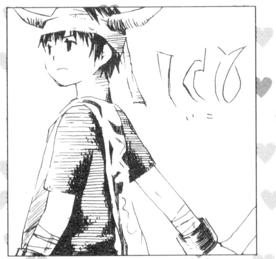
ヨハネ［静岡県・18歳］


集積回路のヒマワリ
FCGOLD
三原ミツカズ
悲しみを知らない…

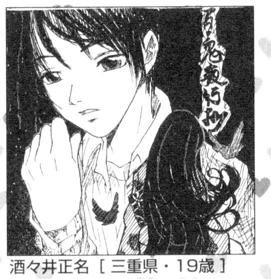
蒼月［熊本県・20歳］


コナミさッ
幻水
シリーズ
特に II。

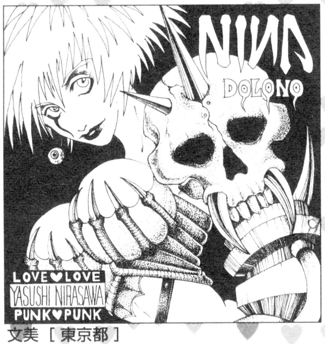
なこ［神奈川県・17歳］



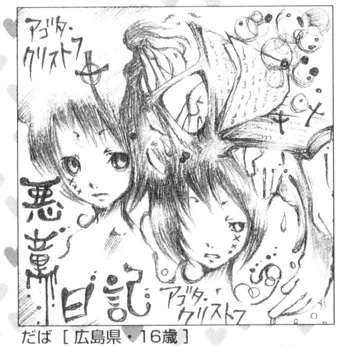
太田淳美［岐阜県・18歳］



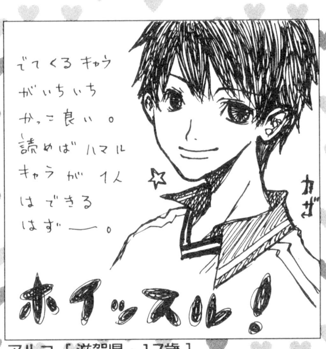
酒々井正名［三重県・19歳］


NINA
DOLONO
LOVE♥LOVE
YASUSHI NIRASAWA
PUNK♥PUNK

文美［東京都］


アゴタ・クリストフ
悪童日記
アゴタ・クリストフ

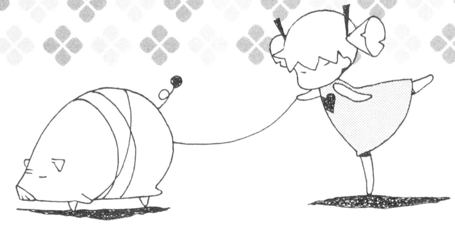
だば［広島県・16歳］

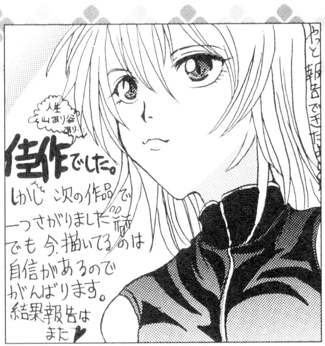

でてくるキャラ
がいちいち
かっこ良い。
読めばハマル
キャラが1人
はできる
はず―。
カザ
ホイッスル！

アルコ［滋賀県・17歳］

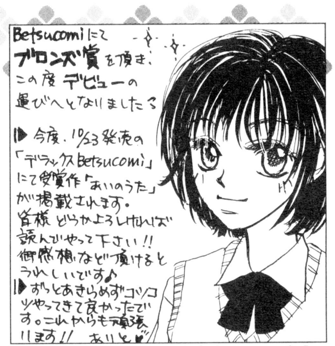
やる気と根気！

投稿レポート

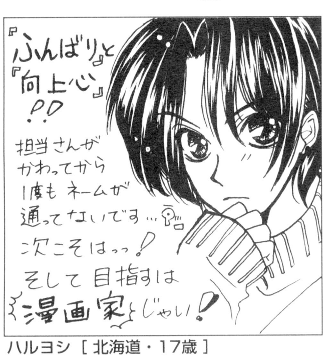



やっと報告できたよ…
人生山あり谷あり
佳作でした。
しかし次の作品で
一つさがりました
でも今描いてるのは
自信があるので
がんばります。
結果報告は
また♥

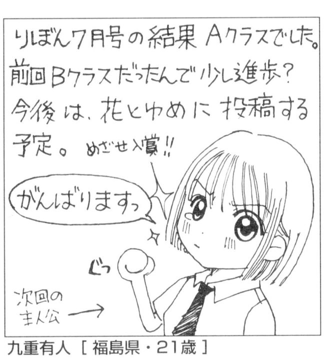
翠闌瞳［神奈川県・19歳］


Betsucomiにて
ブロンズ賞を頂き、
この度デビューの
運びへとなりました
▶今度、10/23発売の
「デラックスBetsucomi」
にて受賞作「あいのうた」
が掲載されます。
皆様どうかよろしければ
読んでやって下さい!!
御感想など頂けると
うれしいです♪
▶ずっとあきらめずコツコツやってきて良かったです。これからも頑張ります!! ありと♥

ありと、こと綺条有都［奈良県・24歳］


『ふんばり』と
『向上心』
!?!?
担当さんが
かわってから
1度もネームが
通ってないです…
次こそはっっ！
そして目指すは
漫画家じゃい！

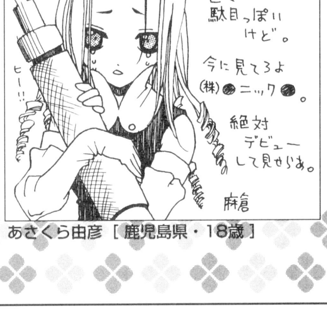
ハルヨシ［北海道・17歳］


りぼん7月号の結果Aクラスでした。
前回Bクラスだったんで少し進歩？
今後は、花とゆめに投稿する
予定。めざせ入賞!!
がんばりますっ
ぐっ
次回の主人公

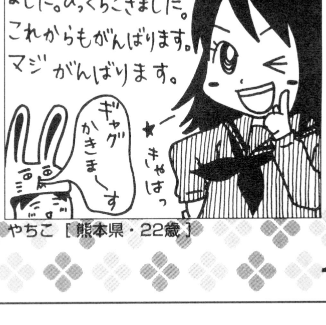
九重有人［福島県・21歳］

「えんため大賞」というところに応募して、最終選考まで残りました。今まで、いろんな所に投稿してきましたが、一体どこまで自分は可能性があるのか、全く分からない状態で、どうしたら認めてもらえる絵になるのか悩み続けています。絵柄を変えるべきか考えたりしますが、自分のやりたいことは「アニメでもいけそうな絵本の雰囲気のイラスト」だということを思い出しました。進歩していないように感じられて、あせりばかりの毎日ですが、とにかく頑張るしかないので、これからも投稿などできることはすべて力の限り頑張ろうと思います。

メリノウール［大阪府・23歳］


投稿頑張りマス。
色々駄目っぽいけど。
今に見てろよ(株)●ニック●。
絶対デビューして見せらぁ。
ヒー!!
麻倉

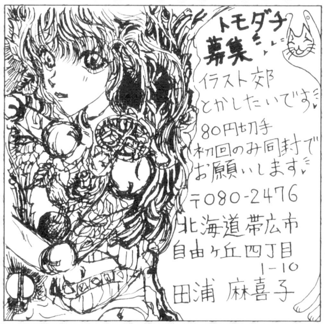
あさくら由彦［鹿児島県・18歳］


りぼん漫画スクール2002にて
努力賞をいただき
ました。びっくらこきました。
これからもがんばります。
マジがんばります。
ギャグかきま～す
きゃはっ

やちこ［熊本県・22歳］

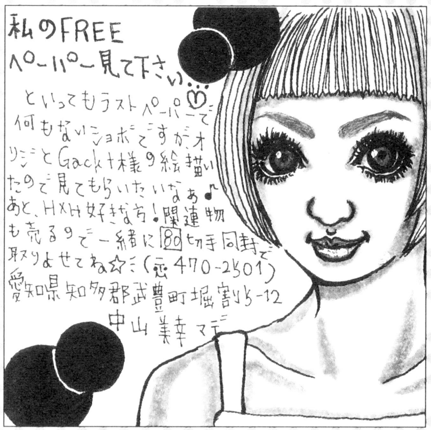
ペンフレ、会員大募集！

コミュニケーションポイント



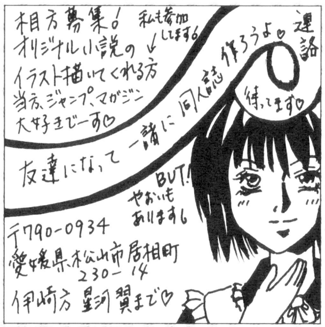
トモダチ募集
イラスト交郎
とかしたいです
80円切手
初回のみ同封で
お願いします
〒080-2476
北海道帯広市
自由ヶ丘四丁目
1-10
田浦 麻喜子

いぶききょうか［北海道・29歳］



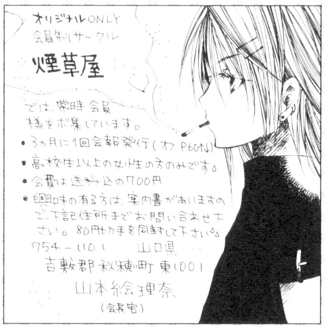
私のFREE
ペーパー見て下さい♡
といってもラストペーパーで
何もないショボですがオ
リジとGackt様の絵描い
たので見てもらいたいなあ♪
あと、H×H好きな方！関連物
も売るので一緒に80切手同封で
取りよせてね☆（〒470-2501）
愛知県知多郡武豊町堀割5-12
中山美幸マデ

キヨハル［愛知県・15歳］



相方募集！
オリジナル小説の
イラスト描いてくれる方
当方、ジャンプ、マガジン
大好きでーす♡
私も参加してます
友達になって一緒に同人誌作ろうよ♡
連絡待ってます♡
BUT！
やおいもありますし
〒790-0934
愛媛県松山市居相町
230-14
伊崎方 星河翼まで♡

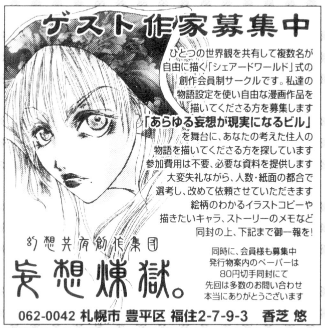
星川翼［愛媛県・28歳］



オリジナルONLY
会員制サークル
煙草屋
では、常時 会員
様をボ集しています。
- 3ヵ月に1回会報発行（約P60↓）
- 高校生以上の女性の方のみです。
- 会費は送料込の700円
- 興味の有る方は、案内書がありますので、下記住所までお問い合わせ下さい。80円切手を同封して下さい。

754-1101 山口県
吉敷郡秋穂町東1001
山本絵理奈
（会長宅）

山本絵里奈［山口県・16歳］



ゲスト作家募集中

ひとつの世界観を共有して複数名が自由に描く「シェアードワールド」式の創作会員制サークルです。私達の物語設定を使い自由な漫画作品を描いてくださる方を募集します
「あらゆる妄想が現実になるビル」
を舞台に、あなたの考えた住人の物語を描いてくださる方を探しています
参加費用は不要、必要な資料を提供します
大変失礼ながら、人数・紙面の都合で選考し、改めて依頼させていただきます
絵柄のわかるイラストコピーや描きたいキャラ、ストーリーのメモなど同封の上、下記まで御一報を！

幻想共有創作集団
妄想煉獄。

同時に、会員様も募集中
発行物案内のペーパーは
80円切手同封にて
先回は多数のお問い合わせ
本当にありがとうございます

062-0042 札幌市 豊平区 福住2-7-9-3 香芝 悠

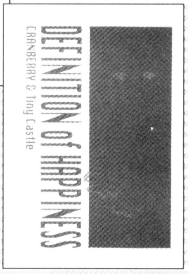
香芝悠［北海道・26歳］

みんな見て見て！

力作BOOK紹介

クランベリィ
DEFINITION of HAPPINESS

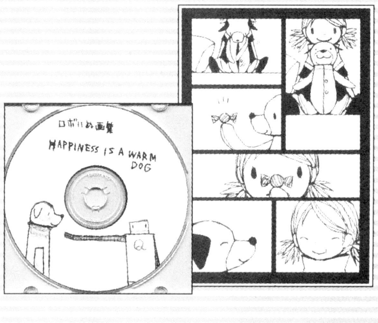
http://nanamir.tripod.co.jp



本誌でもおなじみ、ななみりおさんと唐弥褒さんの合同誌。ポップンミュージックのポエットとアッシュのオリジナルストーリー本です。イベント販売がメインだそうですが、「通販希望の方はメールにて詳細をお問い合わせください」とのこと。

ロボいぬ画集
HAPPINESS IS
A WARM DOG

http://www3.to/roboinu



独特の雰囲気が評判のロボいぬさんCD-ROM画集です。WEBページやイラマスで発表したイラストを集めたとても可愛らしいCDです。通信販売等は未定だそうなので、購入希望の方は問い合わせをお忘れなく。

Visual
Art
&
Design

文星芸術大学
美術学部 美術学科
デザインコース
デジタルグラフィックスコース

宇都宮文星短期大学
芸術コース
ビジュアルアート［イラスト・マンガ］専攻
グラフィックデザイン専攻

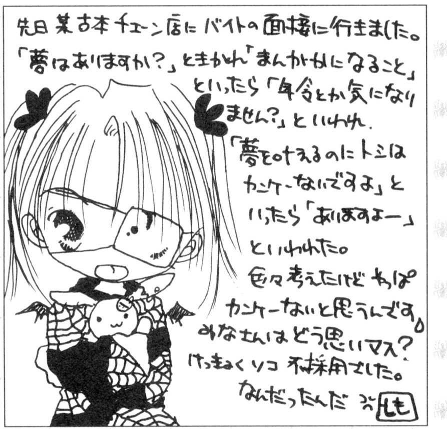
宇都宮文星短期大学
［**ビジュアルアート**専攻］講師
漫画家
小田ひで次氏
《講談社アフタヌーン「拡散」「クーの世界」》

BUNSEI
学校法人 宇都宮学園

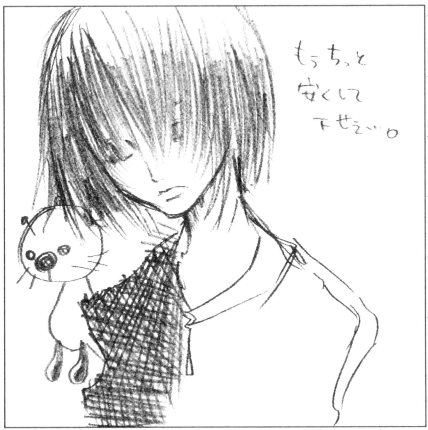
文星芸術大学 美術学部 美術学科
日本画●油画●彫刻造形
デザイン●デジタルグラフィックス
テキスタイル●陶芸
美学美術史
TEL 028-625-6888（代） FAX 028-625-6822

宇都宮文星短期大学 文化学科
文化コース●情報コース●生活コース
芸術コース
（絵画／絵画組成・修復／ビジュアルアート／グラフィックデザイン）
TEL 028-625-3737（代） FAX 028-625-3734

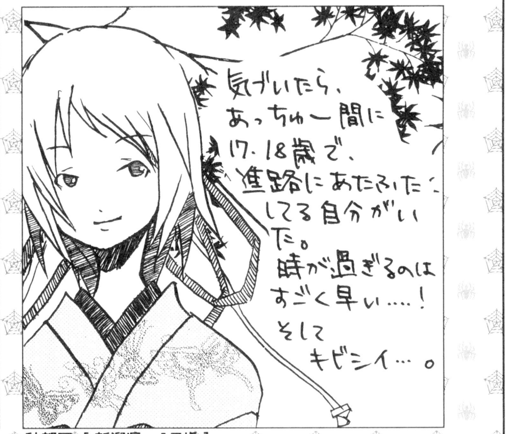
〒320-0058 栃木県宇都宮市上戸祭4-8-15
http://www.bunsei.ac.jp/


先日某古本チェーン店にバイトの面接に行きました。
「夢はありますか？」ときかれ「まんが家になること」
といったら「年令とか気になりませんか？」といわれ、
「夢を叶えるのにトシはカンケーないですよ」と
いったら「ありますよー」
といわれた。
色々考えたけど やっぱ
カンケーないと思うんです。
みなさんはどう思いマス？
けっきょくソコ不採用でした。
なんだったんだ
しも

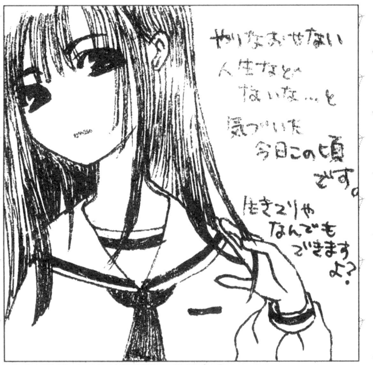
SHIMO［埼玉県・22歳］


もうちっと
安くして
下せぇ。

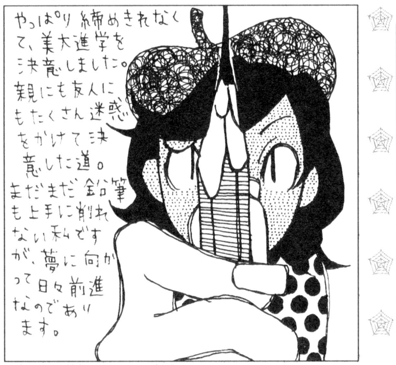
遠藤香代子［福島県・17歳］


気づいたら、
あっちゅー間に
17・18歳で、
進路にあたふたこ
してる自分がいた。
時が過ぎるのは
すごく早い….！
そして
キビシイ…。

秋都國［新潟県・17歳］


やりなおせない
人生など
ないな…と
気づいた
今日この頃
です。
生きてりゃ
なんでも
できます
よ？

まんどらー［岩手県・22歳］


やっぱり締めきれなくて、美大進学を
決意しました。
親にも友人に
もたくさん迷惑
をかけて決
意した道。
まだまだ鉛筆
も上手に削れ
ない私です
が、夢に向か
って日々前進
なのであり
ます。

ばな［滋賀県・16歳］

●ナオちゃん＆柴田さん

何でも言いたい放題

はじめまして！　帯マン＆ジョナさんに変わって、今回からこのコーナーを担当するミニブタの柴田さんと……。

ナオちゃんです。

自分にちゃん付け!?　それを言ったら私も「自分にさん付け」ですが。何故「柴田」なのかは秘密です。

そうね。言いたくないわね。

アレ？　自己紹介とかはいいんですか？

いいの。

うわ。パパとママの愛情が足りなかったんですか？

まあ、そんなこんなで最初のお手紙。

え……、今そのナス喋りませんでした？

現役受験生からのお手紙ね。

っていうか、ナス……。喋……。

●受験生です。でも最近「魔界水滸伝」にハマってしまってかなりピンチ。「グインサーガ」や「ベルセルク」とか、読まなきゃいけないものが多すぎなのです。お願いだ〜！誘惑しないで〜!!
ナトリ　［大阪府・17歳］

今しか育たない感性もありますからね。若いウチにいろいろ読んでおくのもいいものですよ。海外のクトゥルーものとかも読んでみては？

ちなみに私のオススメは長編ＳＦ「宇宙英雄ペリー・ローダン」シリーズ。

長編って……。どのくらい続いてるシリーズなんでしょう？

最新刊が281巻？

新しいタイプの嫌がらせですか？

読んだことはないけどね。

アナタ滅茶苦茶です。え〜続いては、この春美大生になった先輩からのお手紙です。

●一浪してやっと美大にはいれて、迎えた初夏休み。たっぷりある時間で、たくさん作品作るぞ〜！　初めての公募にも挑戦しました。もうすぐ結果発表でドキドキです……。
猫せぇら　［東京都・20歳］

ぜひ公募の結果も知らせて欲しいですね〜。

美大なら、今頃は課題に追われて生き地獄でしょうけど、その合間をぬってぜひ。

生き地獄って……。日々の積み重ねが将来実るわけですから、めげずにファイト！ですよ〜！

課題なんか、たまにトボけて休むのも重要よ。

イヤ、別にトボけないで普通に休んだらいいのでは……？　とにかく結果報告お待ちしてますね〜。

秘密厳守で。

……非公開なんですか？

●最近ＤＶＤを買っては映画を見まくる日々……。でもね、自分が描く絵のシュミだからってホラーばっかり見てると……寝れネエって。グルングルン頭の中を映像と自分のモーソウが走りまくっているワケなのです。ってことは、良いビジョンがあって絵を描けるんじゃないか……。なーんて。本当はオススメですコレ。ただし、ホラーキライな人は……。ムフフ。怖〜。
陽河朱々　［愛知県・17歳］

あんな事件やこんな事件のせいか、最近はレンタルビデオでもホラーの扱いが小さくて残念ですね〜。

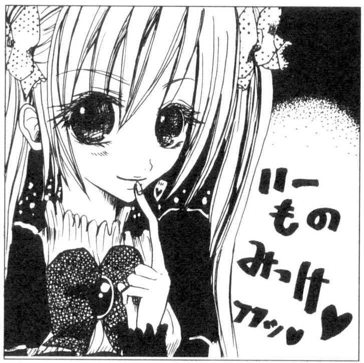
一昔前のビデオならたくさん置いてあるけどね。なんかオススメとかある？

え〜、あ〜、ちょっとアクション映画っぽいですけど「ヴァンパイア〜最期の聖戦」とか……。

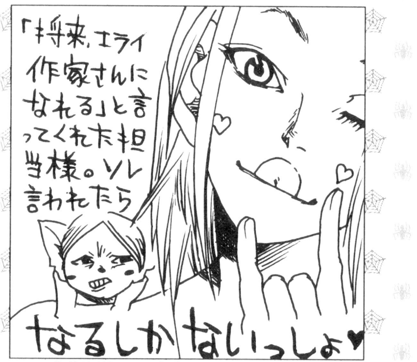
ジョン・カーペンターの映画とは結構イイ線ね〜。

じゃあ、ナオちゃんオススメの一本は？

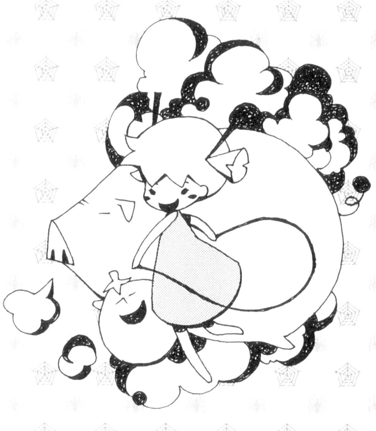
「がんばれベアーズ」？

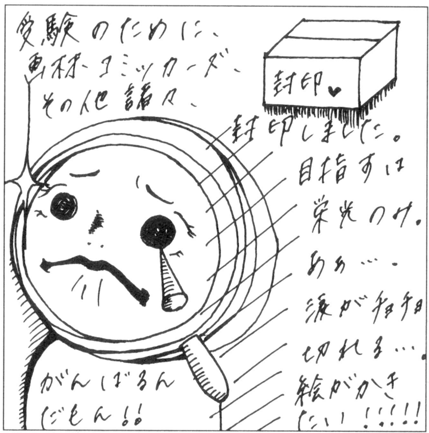

いーもの
みっけ
フフッ♥

影タクト［宮城県・14歳］


「将来、エライ作家さんになれる」と言ってくれた担当様。ソレ言われたら
なるしかないっしょ♥

エコ［北海道・22歳］




受験のために、画材・コミッカーズ、その他諸々、
封印♥
封印しました。目指すは栄光のみ。ああ…。涙がチョチョ切れる…。絵がかきたい!!!!!
がんばるんだもん!!

まく［鳥取県・17歳］

……それホラーじゃありません。

とくにパート2の「がんばれベアーズ特訓中」が……。

ホラーじゃねえし。

●自分でオリジナルマンガを描いてる方なら分かるかもしれませんが、私の中で考えているキャラクター達は、新しく作られる子ほど年が上がっているんです……。それは私が年を取っていくため……。ついつい、心情を理解しやすい、自分と同じ年代にしてしまうんです。……でも、そろそろ止めないと、主人公がおじさまやおばさまになっていってしまう……。

菜【岐阜県・21歳】

なるほど〜。ちょっと前の感覚を思い出してキャラクターを若くするっていうのはダメなんですかね……。イザとなったら、おじさま&おばさまの渋い人間ドラマっていうのもイイと思いますけど……。

「童のときは　語ることも童のごとく思うことも童のごとく　論ずることも童のごとくなりしが　人と成りては童を棄てたり」って言ってね、たしかに年を取ると昔の感覚を思い返すのは大変なのよ。

なにげに良いこと言いますね。新約聖書のコリント人への手紙ですか。っていうか、「攻殻機動隊」で引用されてましたよねソレ？

人がせっかくキレイにまとめようとしたのにネタ元をバラさないでいただけるかしら？

やっぱりパクリですか。

人にバレなきゃオリジナルなのよ。

心にダムはないんですか？　……それはさておき、今回はここまで！

はいはい、こんなひとりと一匹ですけど、これからもよろしくお願いします。

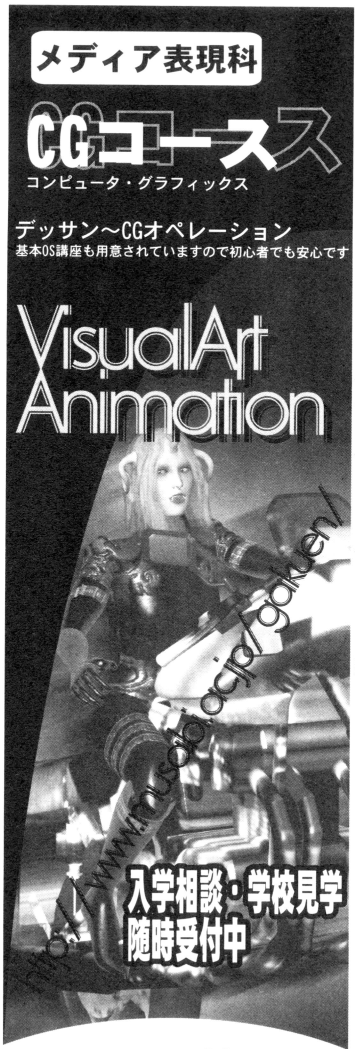
本気でお手紙待ってます〜。

精魂込めて心ないコメントをしていきたいと思います。

……パパとママの愛情が足りなかったんですか？

私たちが「言いたい放題」なので。

無理矢理まとめましたね。


VisualArt Animation
http://www.musabi.ac.jp/gakuen/

新世紀の武蔵野美術学園には「創造したい！」を実現する5つのコースが待っています

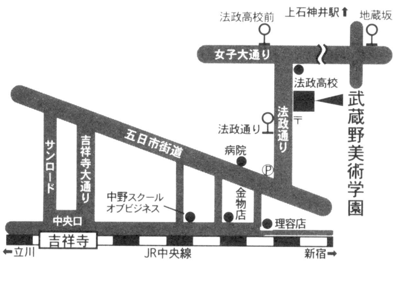
メディア表現科
CGコース
コンピュータ・グラフィックス
デッサン〜CGオペレーション
基本OS講座も用意されていますので初心者でも安心です
入学相談・学校見学
随時受付中

メディア表現科
- CGコース
- 版画コース

造形芸術科
- 絵画コース
- 彫塑・立体コース
- 日本画コース

入学相談や学校見学は、随時お受けいたします。
その他募集について詳しくは下記にお問い合わせください。

学校法人　武蔵野美術大学
武蔵野美術学園
TEL. 0422-22-8176　FAX. 0422-22-8060
〒180-8566
東京都武蔵野市吉祥寺東町3-3-7
http://www.musabi.ac.jp/gakuen/
gakuen@musabi.ac.jp


法政高校前
上石神井駅
地蔵坂上
女子大通り
法政高校
武蔵野美術学園
法政通り
五日市街道
病院
サンロード
吉祥寺大通り
中野スクールオブビジネス
金物店
理容店
中央口
吉祥寺
立川
JR中央線
新宿

読者コーナー投稿のきまり

クラブシーズ&イラストマスター展

宛先

〒101-8417
東京都千代田区神田神保町2-38　稲岡九段ビル8F
美術出版社　コミッカーズ編集部
イラストマスター展　係　クラブシーズ　係

クラブシーズ投稿大募集

■ 募集コーナー

■ 何でも言いたい放題

近況日常悩み事、何でもいいからとにかく聞いてほしい!そんなアナタの心の叫びを送ってください。

■ モノクロキューブギャラリー

正方形にモノクロイラストを描いてみよう。モノクロイラストコーナーを全てここに統合いたします。アンケートハガキを使用する場合は正方形の枠内に。官製ハガキを使用する場合は、ハガキに正方形のスペースをとって使用してください。

■ 投稿レポート

「投稿持ち込み奮戦記」「絶対やります投稿宣言」「コミッカーの近況報告」を統合。「投稿するぞ!」という心意気や、投稿報告、受賞結果、デビューその他のお知らせなどを送ってください。プロになるためのお悩み相談などもこちらへどうぞ。

■ 力作ブック

同人誌紹介コーナーです。ジャンルはオリジナルに限らず何でも受け付けます。大幅にコーナー拡大をしますので、どんどん送ってくださいね。サークル名、代表者のPN、本名、値段、通販方法、問い合わせ先を明記してください。同人誌は原則としてお返しいたしません。

■ 私設応援団

自分が好きなものを何でも応援しちゃおう!　キャラクター、マンガ、アニメ、ゲーム、作家その他何でもOK。あなたのオススメ、何でも教えてね。

■ コミュニケーションポイント

サークルの会員募集、売ります買います、ペンフレンド募集、その他読者の皆さんの自由交流板です。

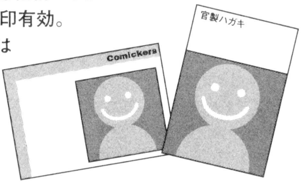
■ 電脳の小部屋

アナタのHPを宣伝してください。URLと簡単なPR、オススメページを書いて送ってね。サイト画面は編集部がキャプチャーして掲載します。

■ 投稿規定

各コーナーはイラストありでも文章のみでもどちらでもかまいません。住所、氏名、年齢、性別、職業、投稿コーナー名を明記してハガキか封書で送ってください。アンケートハガキの裏でも結構です。

冬号掲載分は2002年11月20日消印有効。締め切りに間に合わなかったものは自動的に次号におくられます。



※イラスト投稿で、アンケートを使用する場合はフリースペースへ、官製ハガキを使用する場合は正方形のスペースをとって下さい。

イラストマスター展力作イラスト大募集!

■ 投稿規定

■　作品の裏に書くこと:住所、氏名(あればペンネームも)、年齢、電話番号と以下のコメントを簡単に記入してください。

①使用画材
②作品に関するコメント
③作品のタイトル
④プロフィール(イラストを描き始めてどのくらいになるのか、またあなたの投稿歴など。特に『コミッカーズ・イラストマスター展』への応募回数と、掲載された号があれば、必ずお書きください)

■　使用画材:画材は何でもOK。モノクロ作品も大歓迎です。CG作品は、プリントアウトしたものを送ってください。また、天地(作品の上下)がわかりにくいイラストは、裏に明記してください。

■　作品のサイズ:A4(21×29.7cm)サイズ以内。紙のサイズがA4です。これより大きい用紙を使用しないで下さい。CG作品のプリントアウトもA4の用紙を使用してください。

■ 締切:2002年11月11日(月)(当日消印有効)

■ 発表:2003年1月中旬発売号

※作品返却希望の方は、投稿時と同額の切手貼付の、自分の住所氏名を書いた封筒(自分の名前には必ず「様」まで書いてください)を同封し、作品の裏に赤で「返却希望」と書いてください。発表号発売後1ヶ月以内に返却いたします。なお、入選作は2003年夏号以降の返却となります。また掲載作品はコミッカーズiモードサイトの待受画面になる可能性があります。ご了承下さい。

■ 読者審査員大募集!

読者の方をイラマス審査員としてお招きしております。編集部のイラマス審査会に出席して、一緒にイラストを選んでいただきます。イラストを描いたり見たりするのがお好きな方ならどなたでもOK。イラマス審査会は、毎回締め切りの約1週間後の平日昼間に、編集部内で行います。

■ 応募方法　住所・氏名・年齢・電話番号(必ず連絡が取れる時間を明記)、簡単な自己PRを書いてご応募下さい。アンケートハガキに書いてくださっても結構です。
■ 応募締め切り　冬号:2002年10月末日　春号:2003年1月末日
■　発表　お願いする方には締め切り後数日中に、こちらから直接お電話いたします。その折に、詳しい日時をお知らせいたします。

編集後記

今号から完全リニューアルとなったわけですが、いかがでしたでしょうか。これで新しいコミッカーズが完成！というわけではなく、細かいマイナーチェンジはその都度行っていくつもりです。読者の方々が「何度でも読みたい」と思えるような誌面を目指します（光）

CLAMPの４人の先生方、講談社の山之内さんには大変お世話になりました。誌面の都合で泣く泣くカットした貴重な話が山のように…。本当に申し訳ないです。先生方の背後にはマンガ家の魂が…確かに見えました！／次号はもっと上手くやりたいのう（まんたろう）

今回の特集いかがだったでしょうか？　メディア的な違いや作品作りの方法論等はクリエイターそれぞれに異なりますが、どなたも根底にあるのは「常によいものを」という信念。取材した私自身も心を洗われました。次こそ余裕ある入稿を…（オイオイ）　[K-6号]

絶　賛　発　売　中

ぱふ表紙 ALL COLLECTION ……………………… 1992-1999

みずき健の集大成!!
Greetings
みずき健

企画・構成にみずき健が全面参加
カラーイラスト78点収録
描き下ろしカバーイラストは通常の４倍サイズの大作
「13年間を振り返る」思い出インタビュー
描き下ろしあとがきまんが「つれづれれれれ日記」
まんが作品、小説イラストの全リスト掲載
『ぱふ』表紙オールコレクション

本体価格2380円〈A4サイズ・96ページ〉

お問い合わせ
[雑草社営業部]〒150-0044　東京都渋谷区円山町５-３玉川屋ビル10F
TEL：03-5458-5200　FAX：03-5458-5433

↓のカードを切り取り（コピー可）、ご自分の住所・氏名・電話番号をご記入ください。　書店で簡単に注文できます。

切り取り線

書店注文カード

〈お名前〉
様
〈TEL〉
〈住所〉
〒

書店印

「**Greetings**」（みずき健）
を（　　）部注文いたします〈雑誌扱い〉

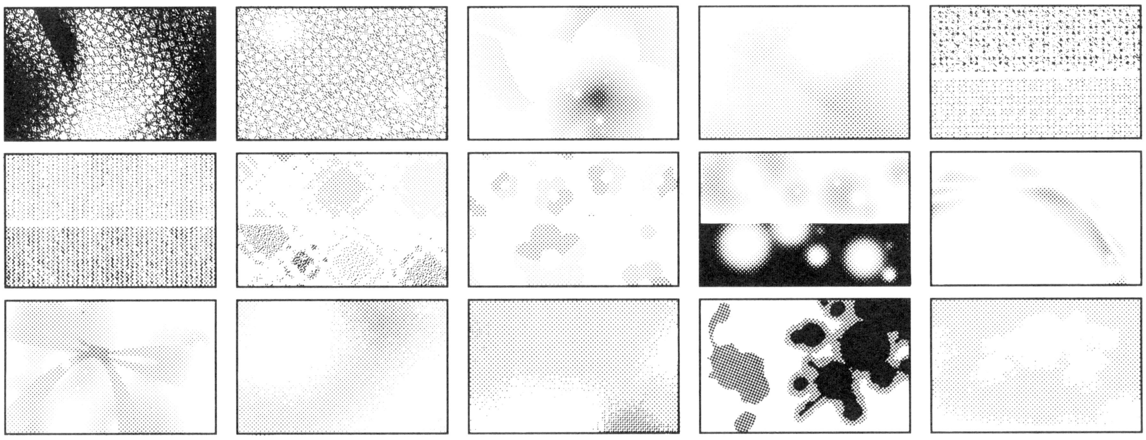
〒150-0044
東京都渋谷区円山町５－３玉川屋ビル１０F
TEL：03-5458-5200　FAX：03-5458-5433
（株）雑草社　営業部

各書店様へ　恐れ入りますが上記へご捺印の上、ご注文書を取次店様へお送りください。

I·C® SCREEN

冬の準備は、アイシーで。

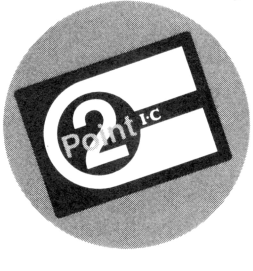
I·C SCREEN
2002年新種好評発売中！



新種のチラシを御希望の方は80円切手、総合商品カタログを御希望の方は390円切手と、
それぞれ返信用の宛名カードを同封してアイシーまで御請求下さい。

I·C SCREENユース新種は12月下旬発売！

“アイシーポイントパスポート”



**アイシー商品についているポイントマーク
を集めてアイシーに送れば、アイシー商品と
交換できます！**

応募用紙は画材店店頭などで配布中。
ICホームページからダウンロードもできます。
郵送のご請求は80円切手同封で
IC東京営業所「ポイントパスポート係」まで。

マンガ・アニメ・イベント・その他 総合情報マガジン

ALLES（アレス）

表紙イラスト>>潮見知佳

Vol.13
12/28発行！

特集◆HOW TO SCREEN
まんがQ＆A◆スクリーンと“影”の見せ方
好評連載／History Garden（永友はる乃）◇極楽モンスター（堀江蟹子）◇ハンドメイドホームメイド（門地かおり）　他

全国の同人誌イベント、文具・画材店店頭で無料配布。ご希望の方は200円切手・宛名カードを同封で東京営業所までお申し込みを。

◆◆◆新種情報・ALLES・キャンペーン…アイシーのことならココへ！
IC's HOMEPAGE ・・・・・・ http://www.icinc.co.jp
ひと足早いキャンペーン情報・新商品案内に、スクリーン全種カタログから漫画の描き方Q＆Aまで。

I·C INC. アイシー株式会社

●東京営業所　〒150-0031　東京都渋谷区桜丘町22-14 N.E.S.ビルS棟4階　TEL：03-3464-5101　FAX：03-3464-5540
●大阪営業所　〒532-0011　大阪市淀川区西中島5-13-9 新大阪MTビル1号館1階　TEL：06-6303-7071　FAX：06-6306-5830

まんがイラストの仕事 アルバイト

喜びの体験談が多数寄せられています。

●チラシ広告の漫画イラスト
●キャラクター ●パンフレットの漫画イラスト
●似顔絵 ●年賀状 ●イラストマップ
●カレンダー ●ポスター　その他

好きな漫画描き
全国どこでも
自宅で出来ます。

いろいろな仕事をご紹介。

「経験が全くない」それで結構。

学生・会社づとめ・主婦・フリー（年令・性別問いません）

大好評!! だれでもスグ仕事のチャンスがつかめるガイドブック

カンタンで、てっとり早い仕事へのアクセス方法。
1点描いて2,000円～10,000円の作品とは。
アマからスタート。さらに本格的なプロを目指して。
ロイヤリティーで3,000万円稼いだ人もいる、魅力的な仕事。
やれるかどうか自信がない。そんな人にはなんでもサポート。
このガイドブックをみれば、あなたも今すぐやる気になること受合い。

興味をもったら今すぐアクション

漫画を描くことが好きな人なら絶対見逃せないチャンス。ガイドブックは送料、消費税込みで3,800円でお送りします。
最寄の郵便局で郵便小為替3,800円分を購入し、封筒に入れて下記宛てに送ってください。
約１週間でお手に出来ます。

インターネット http://so-nic.jp
全国漫画イラストレーター紹介欄への投稿作品を受付中。
お問い合わせは電話03(3996)1295へどうぞ。

〒178-0061　東京都練馬区大泉学園町8-22-1
ソーニック（名称が変わりました）

使用可能期間
2002.8.25～12.05
新世紀フェアー表紙割引券
タイトル1行¥0　プラス1不可

日本一安い！

期間限定割引商品

新世紀フェアー 登場

期間限定

※このサービスは、本文同時入稿の場合のみ適用されます。

フルカラー表紙がなんと**新世紀フェアー**を使うと

A5判フルカラー100枚がなんと**6,000円！**　B5判フルカラー100枚がなんと**7,000円！**

★ **格安ノーマルフルカラー料金**　（PPクリア　PPマットナシ）

【B5判】		【A5判】	
100枚（冊）	7,000円	100枚（冊）	6,000円
200枚（冊）	8,000円	200枚（冊）	7,000円
300枚（冊）	9,000円	300枚（冊）	8,000円
400枚（冊）	10,000円	400枚（冊）	9,000円
500枚（冊）	11,000円	500枚（冊）	10,000円
500枚（冊）以上100枚upごと	1,000円ずつUP	500枚（冊）以上100枚upごと	1,000円ずつUP

その他フルカラー商品についてはお問い合わせ下さい。

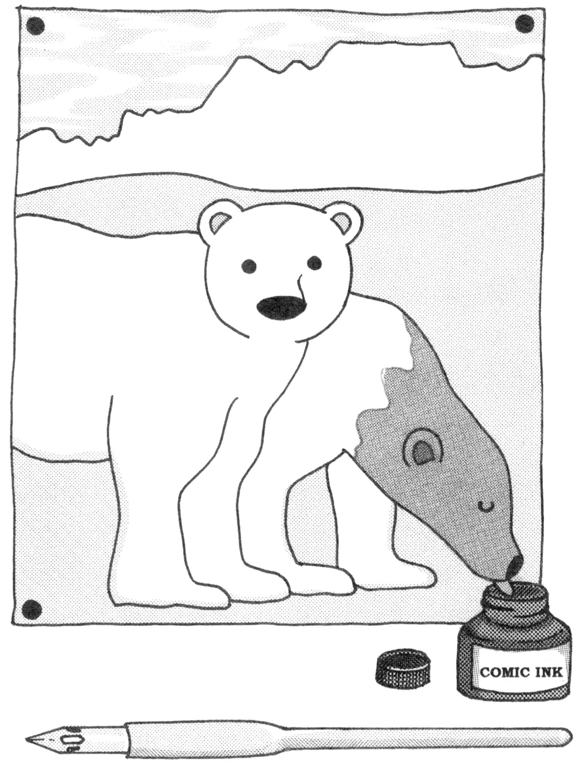
★ **本文基本料金**　B5　1割引　A5　3割引

★**使用内容**
・データ入稿のときデータ処理料金別途。（詳しくはお問い合わせ下さい。）
・送料、消費税別途かかります。
・この広告についている割引券を必ず貼付して下さい。
　入稿時に発注書に貼付されていなければ無効です。
・割引券は、商品1点につき1枚。割引券だけの別送は無効です。
・納期は当社オマカセになります。
・当社の割引券、商品券は限定商品につき適用されません。
・プラス1サービスは適用されません。
・タイトル1行無料は適用されません。
・ポスター、本のカバーは適用されません。
・他のサービスとの併用は出来ません。
・このサービスは本文同時入稿の場合のみ適用されます。
・スペパー以外の特殊紙はご使用になれません。

割引期間　入稿締切
平成14年8月25日～12月5日まで

一部の当社宣伝物の中に期間を12月10日までとしたものがございますが、5日までの間違いです。お友達にも教えてあげて下さい。

株式会社 栄光　〒721-8515 広島県 福山市 箕島町 6544　TEL:084-954-0124 FAX:084-953-3108



耐水性でプロ志向、究極のインク!!

コミック耐水性インク（ブラック）
ブラック 40ml　定価 400円

COMIC 耐水性 INK
Black 200
ブラック
耐水性
NICKER
NICKER COLOUR CO. TOKYO MADE IN JAPAN

漫画やイラスト専用に開発された耐水性インク。なめらかで描きやすく、濃度も黒く、消しゴムをかけてもかすれません。カラー原稿、エアーブラシへも使用可能です。

コミック修正ホワイト（耐水性）
ホワイト 30ml　定価 300円

COMIC 修正
ホワイト
耐水性 189
耐水性
NICKER
NICKER COLOUR CO. TOKYO MADE IN JAPAN

漫画やイラスト専用に開発された耐水性の修正ホワイト
優れたカバー力で修正はもちろん、ハイライト 、効果等にも最適です。

ニッカー絵具製造所
〒100-0011 東京都千代田区内幸町1-7-24
TEL.(03)3502-0955㈹　FAX.(03)3502-3895
E-mail nicker.colour@eagle.ocn.ne.jp

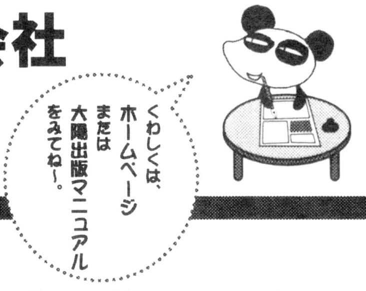
あなたの作品、しっかりサポート！ 初めて本を作る方も、大陽出版ならまかせて安心！！

好評公開中
最新情報満載
HP
ホームページ
TAIYOUSHUPPAN
info@taiyoushuppan.co.jp
http://www.taiyoushuppan.co.jp/
http://www.taiyoushuppan.co.jp/i/
http://www.taiyoushuppan.co.jp/j/

■ 大陽出版「マニュアル請求」
マニュアルのみ請求の方
80円切手3枚と宛名シールを同封
マニュアル＋フルカラー用の原稿用紙請求の方
80円切手4枚と宛名シールを同封

宛名シール
に明記して下さい。
・郵便番号 ・住所
・氏名 ・電話番号

大陽出版株式会社
■ 〒441-8077
■ 愛知県豊橋市神野新田町ロノ割200番地
■ TEL.0532-33-0001
■ FAX.0532-32-7619


くわしくは、ホームページまたは大陽出版マニュアルをみてね～。

■ QUOQ提携の大陽出版「メンバーズカード」

取り扱い始めました。

■ 特別感謝フェア　期間限定で一部のセットを特別価格にてご提供。

■ BIGイベント早割　年4回のBIGイベント 早期入稿の特別割引 。

イベントパンフ割引始めました

MQの広告を掲載で印刷料金が最大で30%割引に！ 詳しくはお問い合わせ下さい。

発注も計算もラクチン☆MQの各種フェアー

●びんせん・チラシフェアー

B5版1種200枚¥2,000～、送料は全国一律¥700（B5で1,000枚まで）B6・B4、両面も有り。

●単色カラーセットメニューフェアー

表紙は特殊用紙に色インク1色刷り。期間限定で2色刷りのオプション有り。初心者の方にも◎。

●フルカラーセットメニューフェアー

データ入稿も蛍ピ混入（又は差かえ）もOK！ PP加工・遊び紙等のオプションも有り。

今からコツコツ冬の準備♡冬コミ〆切はこちら！

コミックマーケット63（12月28・29・30日）会場搬入もやってるよ♪

●PP加工・箔押し・アミ掛け→11月25日（月）
●通常のフルカラー印刷――→11月28日（木）
●データ入稿・表紙2～3色→12月 2 日（月）
●最終〆切（本文・表紙1色）→12月10日（水）

**いずれも当社必着の〆切です！
入稿スケジュールのご相談は
10月15日（月）より受付開始！**

寄ってらっしゃい！刷ってらっしゃい！
フルカラー無料祭 02.10.11～11.11（当社必着）

●36ページ・200部以上（サイズ不問）●表紙・本文同時入稿に限る（表紙のみ印刷は×）●フルカラーセットメニューは除外●原稿・データどちらでも可●MQS・小説本割引はOK。その他の割引券、サービス券の使用、併用は不可。

●フェアーのチラシ・インク見本etc…すべてセット！「MQマニュアル」を見てね

請求は270円切手と宛名シール同封の上、下記住所「MQマニュアル02秋」係まで。

MQS会員制度が変わりました！

印刷のご利用のあった方を自動的に会員登録いたします。次回より会員割引等各種サービスが受けられます。スタンプサービスやプレゼントなど、お得がいっぱいです！

まんがクイックス

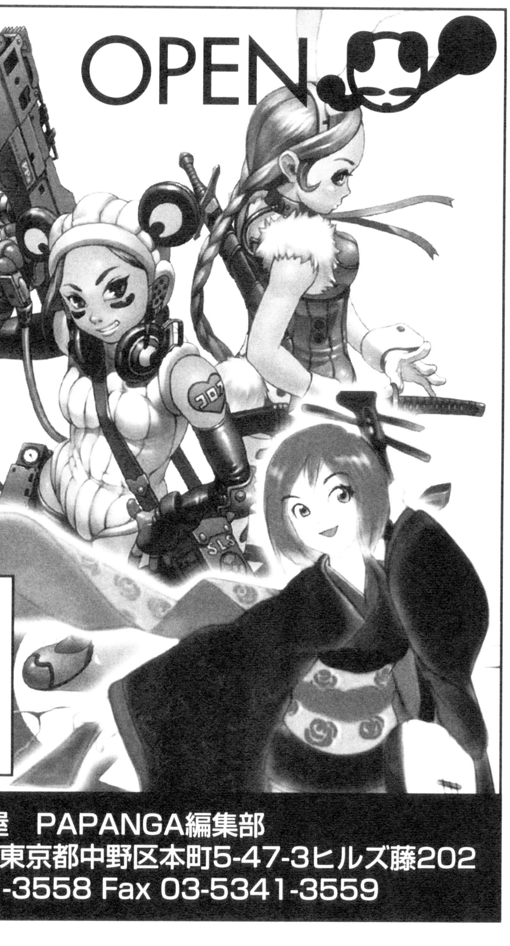
TEL（月～金 9～19時／休 日11～14時） **0246-21-1139**
FAX（24h自動受信） **0246-24-0699**

〒970-8024いわき市平北白土字西の内14-2 ㈱アースネット まんがクイックス
URL●http://www.manga-quicks.com E-mail●info@manga-quicks.com

ILLUSTRATED COMICS WEB GALLERY

PAPANGA.COM

誕生。 プロの人、プロを目指す人、同人活動をしている人の強力プロモーションサイト。



ILLUST GALLERY

個性あふれる作家の作品を展示。そのテクニックと感性をお楽しみください。そしてあなたも参加しませんか？

COMIC GALLERY

Webで読めるオリジナルコミックを掲載しています。

THE COMPE

パパンガ作家募集中！イラスト・マンガ・小説も歓迎です。コンテスト、コミック公募なども実施します。

CD-ROM作品集をつくりませんか！

クリエーターが作るクリエーターの為の作品集

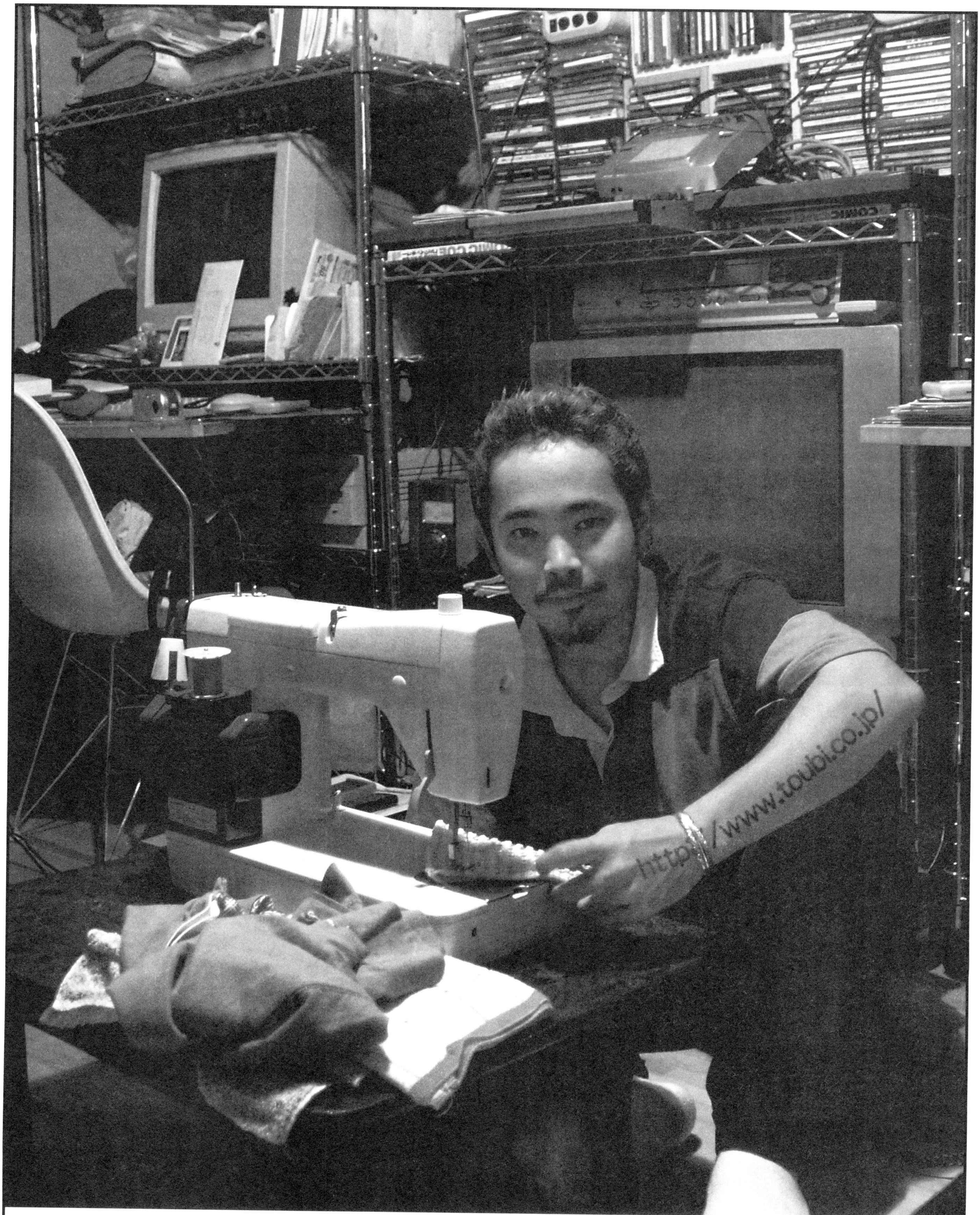
あなたの作品を、CD-ROMにしませんか。プロの作家にも評判のCD-ROM作品集を格安でお作りします。作品の保存に、投稿に、販売にどうぞお試しください。

Digital Publishing
Toshiaki Takayama
Art Works
Win/Mac

http://www.papanga.com

http://www.unoji-ya.com

（有）卯の字屋　PAPANGA編集部
〒164-0012東京都中野区本町5-47-3ヒルズ藤202
Tel 03-5341-3558 Fax 03-5341-3559


http://www.toubi.co.jp/

東美グループ／（株）東美　（株）東美製版　（株）美工堂　（株）北斗プロセス　（株）ティービー商事

〒162-0041　東京都新宿区早稲田鶴巻町540 キリン1stビル1F・2F・4F
営業部　TEL:03-3208-9091（代）FAX:03-3208-8969　　制作部　TEL:03-3208-9095（代）FAX:03-5292-3140

コミッカーズの広告効果をお試しになりませんか？

読者はコミュニケーションを大切にしている“描き手”です。

読者は自分ひとりで描いているだけでなく絶えず他人に見せ、共感を得ることを期待し、仲間とコミュニケーションをすることを強く望んでいます。時代とともにコミックは、新しい感性と才能が発掘され、大きく発展している分野です。また、読者からの本誌に登場した作家、テクニックに関わる商品への興味は、常に高い数値を示しております。『コミッカーズ』本誌の広告費用対効果を、ぜひ一度お試しください。

広告のお問い合わせは

BSS
株式会社 美術出版社　企画事業課
ダイヤルイン：03（3234）0807　ファクシミリ：03（3234）9451
e-mail　adv@bijutsu.co.jp

美術出版社 メールオーダー・サービス

●ハガキ１枚でご注文の本を宅配便で
お手元にお届けします

Comickers Back Issues 全国常備店リスト（2002年10月現在）

●**旭川**
旭川冨貴堂
南六条店
0166-33-7722

●**札幌**
アニメイト札幌
011-219-1223
紀伊國屋書店
札幌店
011-231-2131
弘栄堂書店パセオ店
011-213-5510
なにわ書房
グランドホテル店
011-221-4433
パルコブックセンター
冨貴堂
011-214-2301

●**青森**
成田本店
0177-23-2431
鶴常書店
0173-34-2165

●**秋田**
ブックスコロナ
018-833-3105

●**仙台**
喜久屋書店漫画館
仙台店
022-716-2021
金港堂
022-225-6521
八文字屋書店
022-371-1988

●**弘前**
紀伊國屋書店
弘前店
0172-36-4511

●**盛岡**
MOMO
0196-23-4422

●**山形**
遠藤書店大野目店
0236-31-3307
八文字屋
0236-22-2150

●**金沢**
ブック宮丸金沢南店
0762-44-3211

●**長野**
パルコブックセンター
松本店
0263-32-5733

●**新潟**
紀伊國屋書店
新潟店
025-241-5281
コミコミ高田南店
0255-22-7588

●**福井**
ハローウィン
0776-36-6116

●**福島**
岩瀬書店コミック
アイランド
024-523-0366
喜久屋書店漫画館
福島店
024-528-2556
西沢書店北店
024-557-5101

●**横浜**
栄松堂シァル店
045-311-6146
有隣堂伊勢佐木店
045-261-1231
有隣堂
東口ルミネ店
045-453-0811
芳林堂関内店
045-681-0065
まんがの森横浜
西口店
045-311-8761
文教堂青葉台
駅前店
045-989-0030

●**川崎**
あゆみbooks
新百合ヶ丘店
044-952-1362
文教堂
ブックセンター
044-812-0063

●**相模原**
ブックスアミ本店
0427-43-0250
啓文堂相模原店
0427-86-2688

●**厚木市**
有隣堂厚木店
046-223-4111
石村集文堂
ミロード店
046-230-3144

●**津田沼**
芳林堂津田沼店
047-478-3737
丸善津田沼店
0474-70-8313

●**宇都宮**
落合書店
コミックセンター
028-634-3777

●**浦安**
三省堂書店
新浦安店
0473-81-2644

●**大宮**
ジュンク堂大宮店
048-640-3111
まんがの森大宮店
048-649-1921

●**柏**
新星堂柏店
0471-64-8551

●**川口**
書泉ブックドーム
048-255-0021

●**川越**
旭屋書店
川越マイン店
0492-25-2630

●**浦和市**
須原屋本店
048-822-5321

●**熊谷**
いけだ書店
アズセカンド店
048-525-6204
新榮堂書店熊谷店
048-527-3911

●**小山**
進駸堂駅ビル店
0285-25-1522
進駸堂城東店
0285-22-3211

●**草加**
高砂ブックス
草加駅前店
0489-27-1355

●**千葉**
三省堂Bee-One
043-224-1881
パルコ改造社書店
043-225-3933
ブックストア談
幕張店
043-299-0413

●**前橋**
煥乎堂
0272-35-8111

●**与野**
ブック・デポ書楽
048-859-4946

●**足立区**
丸善
らがぁーるルミネ店
03-3879-1861

●**江戸川区**
あゆみBooks
瑞江店
03-3698-5281
書泉ブックマート
西葛西店
03-3689-0031
椿書房
03-3676-8131

●**大田区**
ACTマンガハウス
03-3732-1890
ユザワヤ蒲田店
03-3734-4141

●**江東区**
ツタヤ亀戸店
03-3681-6277

●**品川区**
あおい書店
五反田店
03-3495-7289

●**渋谷区**
旭屋書店渋谷店
03-3476-3979
三省堂
コミックステーション
03-3406-9319
ブックファースト
渋谷店
03-3770-1023
まんがの森渋谷店
03-5489-0257
紀伊國屋書店
新宿南店
03-5361-3301

●**新宿区**
紀伊國屋書店本店
03-3354-0131
コミック虎の穴
新宿店
03-5325-5141
書原新宿店
03-3208-0380
文鳥堂飯田橋店
03-3260-1957
芳林堂書店
高田馬場店
03-3208-0241
まんがの森新宿店
03-3341-0921
まんがの森本店
03-5292-7748

●**杉並区**
高円寺文庫センター
03-3336-1755
書楽阿佐ヶ谷店
03-3393-5625

●**台東区**
まんがの森上野店
03-3833-3411

●**中央区**
八重洲ブックセ
ンター
03-3281-8204

●**千代田区**
アニメイト秋葉原店
03-5822-0600
コミック虎の穴
2号店
03-5256-2055
三省堂神田本店
03-3233-3312
書泉グランデ
03-3295-0011
書泉ブックマート
03-3294-0011
書泉ブックタワー
03-5296-0051
高岡書店神保町店
03-3292-0788

●**豊島区**
アニメイト池袋店
03-3998-1351
コミック虎の穴
03-5957-7138
ジュンク堂池袋店
03-5956-6111
パルコブックセンター
池袋店
03-5391-8600
芳林堂書店本店
03-3984-1101
芳林堂
コミックプラザ
03-3984-0018
まんがの森池袋店
03-5396-1245
リブロ池袋店
03-5992-6987

●**港区**
あおい書店
六本木店
03-3403-0327

●**立川**
オリオン書房北口店
0425-23-3311
オリオン書房
立川ルミネ店
0425-27-2311
オリオン書房
ノルテ店
0425-22-1231
新星堂立川店
0425-25-9892

●**多摩市**
コミックランド・
カリヨン店
0423-73-9410

●**所沢**
芳林堂書店
駅ビル店
0429-25-5355
芳林堂書店丸井店
0429-25-5505

●**調布**
真光書店本店
0424-87-2222
パルコブックセンター
調布店
0424-89-5351

●**八王子**
くまざわ書店
コミックランドB1
0426-25-1201
啓文堂八王子店
0426-56-7330
まんが王八王子店
0426-45-9121

●**福生**
ブックスタマ福生店
0425-52-8141

●**町田**
久美堂
東急ハンズ店
0427-28-2772
福家書店まんが館
0427-25-9402
まんがの森町田店
0427-25-6651

●**武蔵野**
パルコブックセンター
吉祥寺店
0422-21-8123
ブックス・ルー・エ
0422-22-5677
まんがの森吉祥寺店
0422-45-5431
ユザワヤ吉祥寺店
0422-47-1717

●**一宮**
カルコス一宮店
0586-72-2100

●**大垣**
ヴィレッジヴァ
ンガード大垣店
0584-89-0086

●**春日井**
アムル
0568-34-0189
I.V.Yブックス
0568-31-0727

●**岐阜**
カルコス本店
058-294-7500

●**丹波郡**
カルコス扶桑店
0587-92-1991

●**豊橋**
精文館書店
0532-54-2345
豊川堂カルミア店
0532-55-2810
ヴィレッジヴァ
ンガード豊橋店
0532-54-6732

●**名古屋**
池下三洋堂
052-762-2345
ヴィレッジ
ヴァンガード
生活創庫名駅店
052-451-7534
ヴィレッジヴァ
ンガード本山店
052-784-0949
鎌倉文庫メルサ店
052-561-2045
紀伊國屋書店
名古屋店
052-265-2621
コミックワールド
二昌堂
052-241-0835
三省堂名古屋
高島屋店
052-566-8877
三洋堂本店
052-832-8202
ちくさ正文館
052-741-1137
パルコブックセンター
名古屋店
052-264-8526
ブックセンター名豊
052-896-3801
星野書店スカイ
ルブックセンター
052-264-6266

●**四日市**
白揚
0593-51-0711
白揚ベルシック店
0593-53-6870

●**大阪**
旭屋書店本店
06-6313-1191
アセンス心斎橋店
06-253-0185
喜久屋書店漫画館
阿倍野店
06-6634-8607
紀伊國屋書店
コミックハウス
32番街店
06-6372-6491
ジュンク堂大阪本店
06-4799-1090
ジュンク堂天満橋店
06-6920-3730
ジュンク堂難波店
06-6635-5330
虎の穴大阪なんば店
06-6630-7611
福家書店阿倍野店
06-6633-0298
ブックファースト
コミックランド梅田店
06-6360-3355
宮脇書店大阪店
06-6357-3518
ユーゴー書店
06-6623-2341
わんだ～らんど
なんば店
06-6636-3313
旭屋書店
なんばcity店
06-6644-2551

●**堺**
わんだ～らんど
なかもず店
0722-50-2233

●**京都**
喜久屋書店漫画館
075-254-3555
恵文社一乗寺店
075-711-5919
ジュンク堂京都店
075-252-0101
ブックストア談
京都店
075-255-0654
丸善河原町店
075-241-2168
アニメイト京都店
075-252-1460

●**神戸**
ギルド
078-331-5133
ジュンク堂三宮店
078-392-1001
ジュンク堂三宮
駅前店漫画館
078-262-6767

●**西宮**
ジュンク堂西宮店
0798-68-6300

●**明石**
ジュンク堂明石店
078-913-8118

●**姫路**
黒田書店
0792-23-0245
ジュンク堂
姫路駅店
0792-21-8280

●**岡山**
喜久屋書店倉敷店
086-430-5451
紀伊國屋書店
岡山店
086-232-3411
紀伊国屋書店
クレド岡山店
086-212-2551
本の森セルバ
086-234-6006
丸善
シンフォニービル店
086-233-4640

●**広島**
紀伊國屋書店
広島店
082-225-3232
ジュンク堂広島店
082-568-3000
中央書店
サンモール店
082-245-6018
フタバ図書MEGA店
082-830-0601

●**高知**
金高堂東宝店
0888-25-0040

●**高松**
宮脇書店南本店
087-869-9361
宮脇書店本店
087-851-3733

●**徳島**
アダムと島書房
0886-54-8170
南海ブックス
0886-26-6361

●**福山**
啓文社コア店
0849-41-0909
啓文社キャスパ店
0849-31-8866
サントーク廣文館
0849-23-9434
ブックシティ啓文社
0849-25-0050

●**松山**
あにぱる明屋
大街道店
089-941-4242
紀伊國屋書店
松山店
089-932-0005
コンパス丸三
089-933-0301
明屋書店
空港通り店
089-973-4844

●**大分**
晃星堂書店
0975-33-0231
明林堂青山店
0977-27-0500

●**鹿児島**
ジュンク堂
鹿児島店
0992-39-1220

●**北九州**
ナガリ書店
093-521-1044
アニメイト小倉店
093-512-7743

●**佐賀**
明林堂東佐賀店
0952-28-1677

●**熊本**
まるぶん
096-356-4733
リブロ熊本店
096-211-9033
アニメイト熊本
096-311-0133

●**長崎**
好文堂書店
0958-23-7171

●**福岡**
紀伊國屋書店
福岡天神店
092-721-7755
紀伊國屋書店
福岡本店
092-434-3100
ジュンク堂福岡店
092-738-3322
福家書店福岡店
092-721-8267
丸善福岡ビル店
092-731-9042
明林堂大野東店
092-504-6070
明林堂国分店
0942-21-9394
りーぶる天神
092-713-1001
リブロ福岡店
092-733-8710
アニメイト福岡
天神店
092-732-8070

●**宮崎**
宮脇書店宮崎店
0985-23-7077

●八代
明林堂
八代旭中央店
0965-31-7215

●那覇
みつや書房
098-863-1650

お申し込み方法は…

便利で確実な**コミッカーズ・年間購読予約**をご利用ください!!

◎毎号確実に『コミッカーズ』を入手したい方に「年間購読予約サービス」を行なっています。

◎1年間4冊分の『コミッカーズ』を毎号ご自宅にお届けします。定価は1200円で、4冊分の代金は税込み4800円。送料無料の便利なサービスです。

◎136ページのハガキに必要事項を記入してお申し込みください。後日郵送される振替用紙でお近くの金融機関から代金を入金するだけの簡単な手続きです。

◎地域によっては到着が発売日より若干遅れることがあります。あらかじめご了承ください。

メールオーダー・サービスのご案内

◎ここに掲載した書籍は136ページのハガキで手軽にお申し込みができます。

◎ご注文の本を宅配便であなたのご自宅までお届けします。送料は日本全国どこでも何冊でも、1回につき380円均一（税込）。お申し込みから商品の到着までは1週間くらいです。

◎お支払い方法は簡単で便利な着払い。ご自宅で宅配便を受け取るときに、本の代金（消費税込み定価）と送料380円を合わせて現金でお支払いください。振込などの手間は一切かかりません。

◎お申し込みハガキには、住所や電話番号など必要事項すべてをかならず、はっきりと読みやすい字で、正確にご記入ください。

◎18才未満のかたは保護者の承諾が必要です。記入欄にかならずご署名をお願いします。

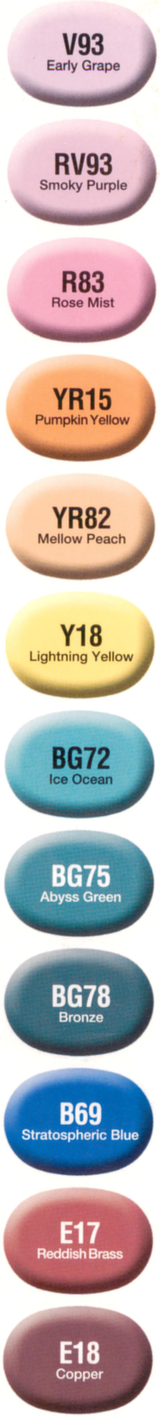
◎このページに記された価格はすべて本体価格で、代金にはさらに消費税5パーセントが加わります。

メールでもご注文できます。書名を記入の上、ご送信下さい。

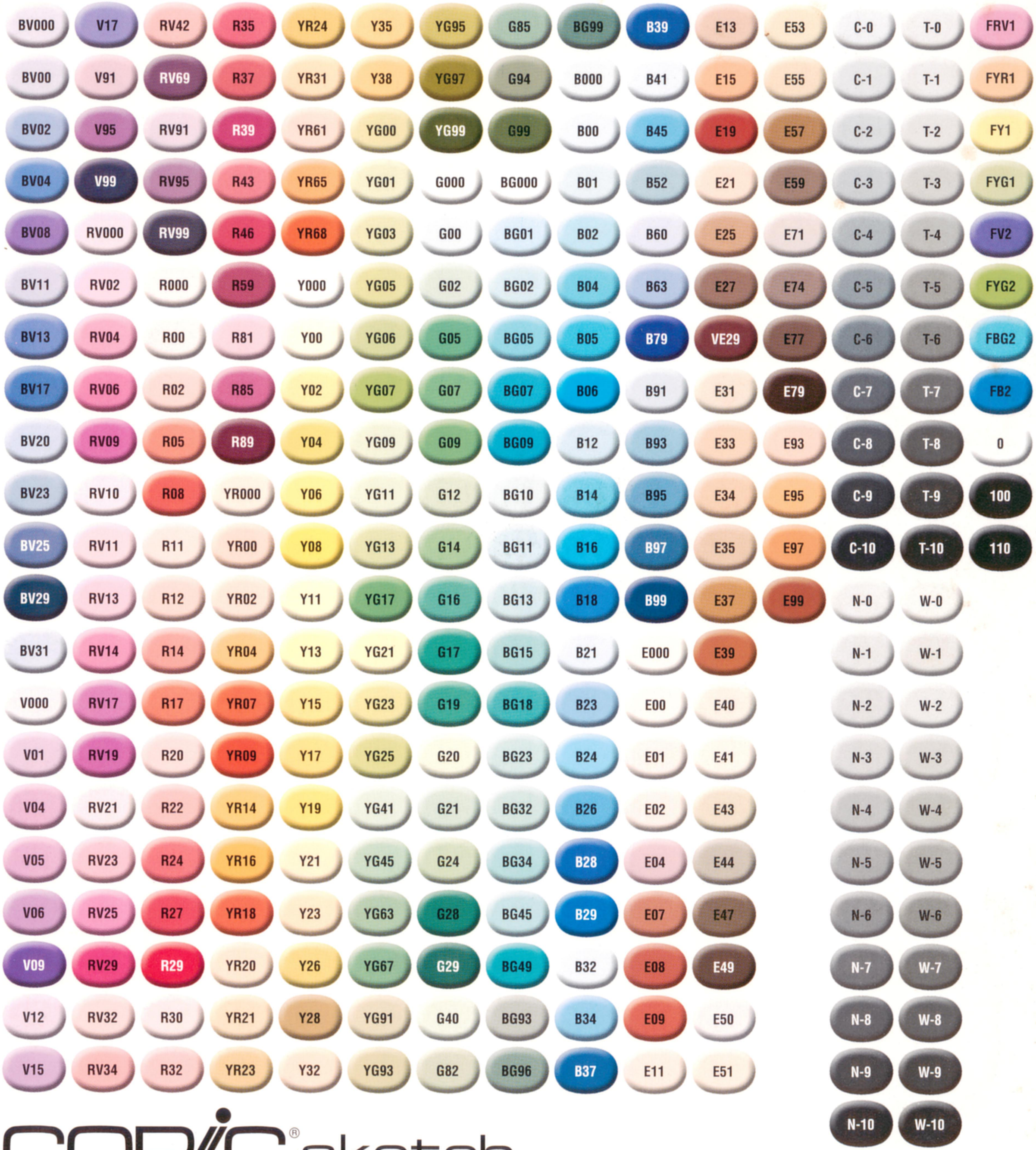
メールアドレス=book@bijutsu.co.jpまたは=sales@bijutsu.co.jp

BSS 美術出版社 TEL 03-3234-2151 FAX 03-3234-9451 〒101-8417 東京都千代田区神田神保町2-38 稲岡九段ビル8F

全310色のバリエーション



V93	Early Grape
RV93	Smoky Purple
R83	Rose Mist
YR15	Pumpkin Yellow
YR82	Mellow Peach
Y18	Lightning Yellow
BG72	Ice Ocean
BG75	Abyss Green
BG78	Bronze
B69	Stratospheric Blue
E17	Reddish Brass
E18	Copper



BV000	V17	RV42	R35	YR24	Y35	YG95	G85	BG99	B39	E13	E53	C-0	T-0	FRV1
BV00	V91	RV69	R37	YR31	Y38	YG97	G94	B000	B41	E15	E55	C-1	T-1	FYR1
BV02	V95	RV91	R39	YR61	YG00	YG99	G99	B00	B45	E19	E57	C-2	T-2	FY1
BV04	V99	RV95	R43	YR65	YG01	G000	BG000	B01	B52	E21	E59	C-3	T-3	FYG1
BV08	RV000	RV99	R46	YR68	YG03	G00	BG01	B02	B60	E25	E71	C-4	T-4	FV2
BV11	RV02	R000	R59	Y000	YG05	G02	BG02	B04	B63	E27	E74	C-5	T-5	FYG2
BV13	RV04	R00	R81	Y00	YG06	G05	BG05	B05	B79	VE29	E77	C-6	T-6	FBG2
BV17	RV06	R02	R85	Y02	YG07	G07	BG07	B06	B91	E31	E79	C-7	T-7	FB2
BV20	RV09	R05	R89	Y04	YG09	G09	BG09	B12	B93	E33	E93	C-8	T-8	0
BV23	RV10	R08	YR000	Y06	YG11	G12	BG10	B14	B95	E34	E95	C-9	T-9	100
BV25	RV11	R11	YR00	Y08	YG13	G14	BG11	B16	B97	E35	E97	C-10	T-10	110
BV29	RV13	R12	YR02	Y11	YG17	G16	BG13	B18	B99	E37	E99	N-0	W-0	
BV31	RV14	R14	YR04	Y13	YG21	G17	BG15	B21	E000	E39		N-1	W-1	
V000	RV17	R17	YR07	Y15	YG23	G19	BG18	B23	E00	E40		N-2	W-2	
V01	RV19	R20	YR09	Y17	YG25	G20	BG23	B24	E01	E41		N-3	W-3	
V04	RV21	R22	YR14	Y19	YG41	G21	BG32	B26	E02	E43		N-4	W-4	
V05	RV23	R24	YR16	Y21	YG45	G24	BG34	B28	E04	E44		N-5	W-5	
V06	RV25	R27	YR18	Y23	YG63	G28	BG45	B29	E07	E47		N-6	W-6	
V09	RV29	R29	YR20	Y26	YG67	G29	BG49	B32	E08	E49		N-7	W-7	
V12	RV32	R30	YR21	Y28	YG91	G40	BG93	B34	E09	E50		N-8	W-8	
V15	RV34	R32	YR23	Y32	YG93	G82	BG96	B37	E11	E51		N-9	W-9	
												N-10	W-10	

COPIC® sketch

COPIC sketch
YR04 MADE IN JAPAN .Too 4 511338 003657

- ●12色セット「EX-2」4,560円　※9月新発売
- ●単色 各380円

COPIC sketch
12 EX-2 colors
.Too

+12色

簡単に使えて大好評!

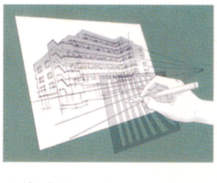
●パース定規2 …3,980円

手元の2枚組定規だけで離れた消失点を取る必要がなく、まんが用のパース付き背景を簡単に描ける定規です。

パースプレート、チェックシート（2枚組）　Rスリット　インクエッジ付

R（8/12/16/20/24/32/40/48/60/80/100/120/160/200/240/320）cm

※ http://www.too.com/mp/ より、取説PDFをダウンロードできます。



ご要望の強かったトーンナイフがついに復刻!

●シルバーナイフ円月刃（復刻R刃）軸＋刃3枚…1,000円

きれいなトーン削りのためのベストな刃形状です。

●替刃　3枚入…500円　**25枚入**…3,800円

.Too

株式会社 **Too**　東京都渋谷区恵比寿1-19-15 ウノサワ東急ビル4F　〒150-0013　Tel (03) 3767-2881
★COPICホームページ http://www.too.com/copic/　［iモード用］http://www.too.com/copic/i

※表示価格に消費税は含まれておりません。※記載内容は2002年9月現在のもので、改良等の諸般の事情により予告なく変更される場合があります。

季刊コミッカーズ冬号

別冊美術手帖（通巻第51号） コミッカーズ第34号2002年11月1日発行（季刊・年4回発行）

美術出版社 定価200円 本体43円

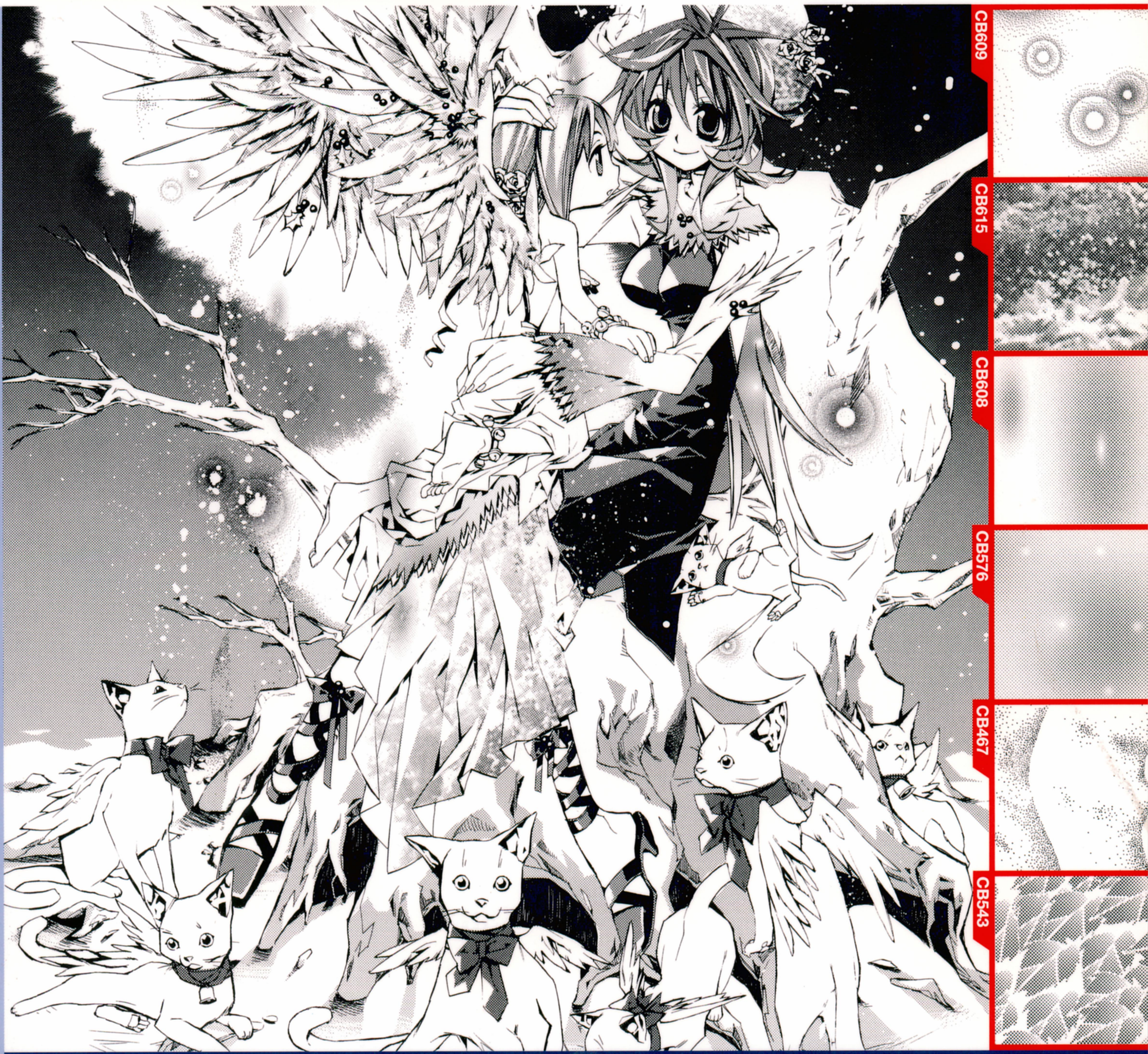
MAXON COMIC PATTERN BIG
Special Showcase Vol.7 AD2002

feel good in these.

Comickers

presented by
MAXON®

マクソントーンコレクション Vol.7
featuring: 湯キリコ Yu-Kiriko



マクソン コミックパターンBIG
2002年新パターン15種を含む全326種 好評発売中!!
各280円 全326種
シートサイズ 247×355mm
使用可能サイズ 230×325mm

人の心を彩りたい
holbein ホルベイン画材株式会社
東京都豊島区駒込1-11-6 TEL.03-3945-1815
大阪市中央区上汐2-2-5 TEL.06-6763-1521
福岡市博多区東比恵3-16-28 TEL.092-411-5261
マクソンホームページ http://www.e-maxon.com

雑誌 07612-11 T1107612111205
©株式会社美術出版社 2002 Printed in Japan 大日本印刷株式会社
Ⓛ－2002・12/15